JUEGOS PC / HARDWARE

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 / N° 2 | NOVIEMBRE 07 | ARG $7.90

Uruguay $80
Chile $1400
Paraguay G 30.000

HALF-LIFE 2
THE ORANGE BOX

ASSASSIN'S
CREED

LINEAGE 2
THE KAMAEL

PRO EVOLUTION SOCCER
PES 2008

2DA ENTREGA DE LA
ENCICLOPEDIA
DE LOS VIDEOJUEGOS

PENDEJOS
IRRESPETUOSOS

LA TECNOLOGIA DE
CRYSIS
TU PC ES UNA BATATA

DOMUS EDITORA



contenidos



20. Tecnología en Crysis



30. Half Life 2: The Orange Box



46. Irrompibles vs. Flight Simulator X

Enciclopedia De Los Videojuegos

Con cada número de **[IRROMPIBLES]** La Revista haremos entrega gratis de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡No se la pierdan!
O mejor dicho: ¡no la pierdan! Es eso que parece un pedazo de revista suelta, micos. La idea es coleccionarla y luego mandarla a encuadernar. ¡No corten ni rompan nada! ¿Capisce?

Fugaz

Llega de trabajar o estudiar, se da una ducha, se sirve un yogur con ensalada y abundante agua mineral sin gas y, en vez de prender el televisor, enciende una consola o una PC.
Si es una consola, puede jugar vía Internet, pero rara vez lo hace; prefiere pasar el rato con Lumines, incluso con el viejo Pac-Man. Si es una PC, revisa el correo, echa una mirada a los últimos titulares del diario, y activa el MSN Messenger mientras navega hacia algún sitio de juegos en Flash, como miniclip.com o kongregate.com; una hora más tarde, como mucho, ya está distraído con otra cosa.
Así es el jugador casual, la vaca sagrada que tiene de los pelos a cuanto desarrollador, grande o pequeño, merodee por el mundo. Una imagen equidistante del gamer barbudo y fofo, que no se despega de su máquina durante horas, tratando de descubrir cada secreto posible de su juego favorito. A su lado hay pilas de revistas, algún manual, una montañita de colillas en el cenicero, trozos de papas fritas por el suelo y un gato muerto al que se olvidó de alimentar durante dos semanas, ocupado en su otra realidad.
Los desarrolladores se enfrentan al atractivo de hacer juegos "casuales", rápidos y baratos, versus la dificultad, lentitud y costo de un título para jugadores "hardcore".
El escenario está cambiando. Pero, ¿es el futuro de nuestra industria? ¿Peligran los grandes juegos, esos que apuntaban a un jugador exigente, varón, de entre 14 y 25 años? ¿Ya todos los juegos van a ser aptos para el abuelo, la novia y el carnicero? Nosotros, argentinos, ¿también tenemos que tomar el camino más fácil? No estoy seguro. Los juegos "hardcore" no van a desaparecer, a pesar de lo que algunos griten a los cuatro vientos. Esos jugadores casuales, fugaces, en especial los jóvenes, a medida que tomen mayor contacto con los videojuegos, van a reclamar formas de diversión más sofisticadas y experiencias más completas. La industria crece en estos momentos al ritmo del casual gamer, pero también, tarde o temprano, se va a morder la cola.

-Dan

EVA 07

Exposición de Videojuegos Argentina 2007

Muchos no lo saben, pero en nuestro país el movimiento de desarrollo de fichines está en plena aceleración. Hay decenas de estudios –pequeños y grandes; desde amigos programando en el "garaje" por el gusto de hacerlo, pasando por grupos más organizados, hasta empresas de envergadura mundial–, cosa que puede asombrar al ingeniero de programación desprevenido que, aunque gamer hasta los huesos, jamás pensó que podría ganarse la vida haciendo juegos en vez de kilométricas bases de datos. No al menos sin abandonar el país.

En la Argentina, en estos raros tiempos, abundan las oportunidades laborales en el ámbito del desarrollo de videojuegos. Tenemos, aunque parezca mentira, distribuidoras, torneos, eventos, programas de radio y televisión, las comunidades de 3DGames, Psicofxp, Alkon, instituciones donde se enseña a desarrollar juegos –el Instituto Da Vinci e Image Campus–, revistas especializadas como Loaded e Irrompibles, y hasta cobertura en los medios periodísticos principales –tal es el caso del blog PULSAR del Clarín o las permanentes noticias que aparecen en diversos diarios de todo el país. La marea se está moviendo, y el resultado es, afortunadamente, la generación de trabajo en las más diversas áreas.

Pero para llegar a esto hubo que comenzar en algún momento. Pioneros, los chicos de la ADVA (Asociación de



Desarrolladores de Videojuegos Argentina) decidieron evangelizar desde las bases y, tras mucho trabajo –sin duda arduo y aprendiendo a abrirse paso en un país difícil y acostumbrado a menospreciar tanto el talento nacional como la industria de los juegos–, lo fueron logrando, poco a poco y no sin errores. Muchos desconfían de la ADVA, otros se acercan a buscar apoyo y formar una comunidad de desarrolladores, el principal objetivo que, realmente, todos deberíamos tener. Más allá de las dificultades, la ADVA persiste.

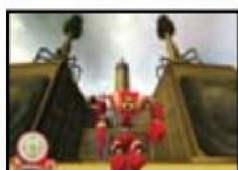
Una de las mejores actividades de la organización es la celebración, este año por quinta vez consecutiva, de la EVA, la Exposición de Videojuegos Argentina. Se trata de un evento de dos días, que esta vez se hizo en la Sociedad Hebraica Argentina, dirigida a toda la comunidad que ama los juegos, sea jugarlos, sea hacerlos.

Con la asistencia de varios patrocinadores y conferencistas, la EVA cumplió su tarea de difusión y logró una marca de satisfacción entre los concurrentes. En el hall de la

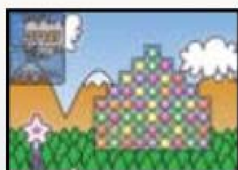


¿Hacés fichines? Entonces podrías participar en este concurso de desarrollo argentino. Se hace todos los años. Consultá las bases en adva.com.ar/codear

Los ganadores de CODEAR



1
Beat Noxius
Caterva Games



2
Iconical Match
South Winds Games



3
Crazy Balls
Federico López

Sociedad Hebraica había pocos pero interesantes stands, donde la gente se acercaba a jugar y obtener información, hacer relaciones públicas, reencontrarse con amistades y tomar un descanso, aunque breve, entre conferencias.
Si bien varios de los oradores dieron muestras de improvisación, al punto de causar vergüenza ajena, otros brillaron exponiendo conceptos e información más que útil para los asistentes, en especial los desarrolladores y estudiantes.
Entre las actividades de la EVA 07, y al decir de sus asistentes, se lució el taller de Game Design, donde Guillermo Averbuj y Martín Romero condujeron una experiencia completa de diseño que se extendió las dos mañanas del evento. Por la tarde, el primer día, Eduardo Rodríguez Ortega, del estudio QB9, dictó una conferencia sobre desarrollo de juegos casuales, sus fortalezas y debilidades, metodologías de trabajo, juegos descargables y webgames. Los siguientes oradores hablaron sobre técnicas de pixel art para móviles y consolas portátiles, y sobre Scrum, una metodología de desarrollo eficiente.
Sobre las 17 h, llegó el keynote de la EVA, a cargo del guatemalteco Bruno Matzdorf, de Sony Computer Entertainment America, quien, acompañado por dos colegas (entre ellos la productora de Lair), anunció –con doce años de atraso– la llegada del apoyo para desarrolladores por parte de la gigantesca corporación. En efecto, proponen dar asistencia técnica y logística a grupos de desarrollo que se atrevan a programar para PS2 (y, posteriormente, PS3), y en general se mostraron arrepentidos de no haber considerado hasta ahora a Latinoamérica como uno de los polos del desarrollo. Se proponen cambiar el panorama, facilitando kits de trabajo y examinando ideas, entre otras cosas.
Al curioso keynote de Sony siguieron dos charlas muy interesantes: la de uno de los directivos de la ADVA, Daniel Benmergui, que disertó sobre la necesidad de ser minimalistas y buscar experiencias novedosas en los juegos, más que los clásicos paradigmas de ser complejos, extensos o sobrecargados de gráfica, lo que, de acuerdo con este señor, es impulsado por la "prensa adoctrinada". ¡Divertido! La otra fue una charla en inglés del estadounidense Patrick Dugan sobre las ventajas de la Argentina para el desarrollo, una charla muy buena que se ganó a todos los asistentes –medio dormidos a esa hora, casi las 22–con una diapositiva que anunciaba sobre sí mismo: "Graduado de Virginia Tech en el 2006 (sí, donde el coreano disparó a toda esa gente.)" Mr. Dugan dijo cosas muy interesantes que dieron risa (o miedo, depende), como que Cristina probablemente intentará mantener el peso bajo, pero la

política del 3 a 1 es originaria de Lavagna, y él ahora no está en posición para continuarla; ergo, la declinación del dólar significa que el peso tendrá que aumentar tarde o temprano. Concluyó diciendo que "la industria de videojuegos de la Argentina puede llegar a hacer un montón de plata y contribuir a la experiencia humana", y que "el mundo está terminando, probablemente en el año 2012". ¡Más risas!

El primer día de la EVA culminó con un accidentado showcase de juegos nacionales. El segundo comenzó con una charla sobre propiedad intelectual y videojuegos, a cargo de Luciano Marchione, más que importante y de lo que pronto haremos un informe completo aquí; siguió con una clase técnica de Pablo Zurita sobre "Arquitectura Multihilos para motores 3D" (la mayoría salió huyendo); y con otra sobre juegos que se utilizan para enseñar y sobre cómo hacerlos, por parte de Luis Calabria. Lo siguiente fue una presentación muy básica de la plataforma XNA de desarrollo de Microsoft (en la que un chistoso puso en aprietos al conferencista disparando una pregunta absolutamente idiota: "Se puede hacer un Halo 3 con XNA?"), y más tarde habló Germán Williner sobre la innovación en el diseño de juegos para web.

Sobre la media tarde, el uruguayo Gabriel Gambetta, dueño de Mystery Studio, contó sus experiencias a través de los cinco años de vida de su estudio, que inventó nada menos que el género de los juegos del tipo Diner Dash, aunque por cuestiones puramente latinoamericanas pasó casi desapercibido hasta no hace mucho. A continuación, escuchamos la última conferencia de la EVA, acerca de tener en mente la formación de comunidades al desarrollar, protagonizada por Lionel Zajdweber, ex colaborador de USERS y otros medios; excelente.

El fin llegó con la entrega de los premios CODEAR, en el que se reconoció la calidad de los participantes, una mesa de preguntas con los directivos de la ADVA –Santiago Siri, Andrés Chilkowsky, Javier Otaegui y Daniel Benmergui–; la entrega de premios Sapo a los títulos argentinos más exitosos de 2007; y finalmente, para el cierre, un sorteo de premios entre los asistentes en el no ganamos nada, carajo. En definitiva, más allá de alguna que otra desprolijidad durante las presentaciones, los contenidos, que son lo que interesa realmente, estuvieron muy buenos e hicieron que la EVA brillara con luz propia.

Desde Irrompibles, nuestras felicitaciones para la ADVA. ¡Keep pushing!








Durgan A. Nallar | Dan

The Kamael

Lineage II alcanza 17 millones de miembros

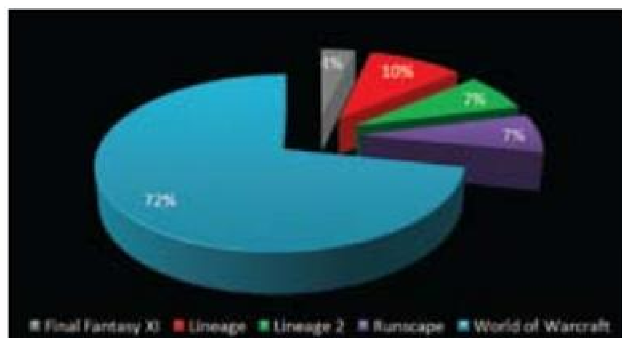
Según NCSoft, Lineage II supera al otro gran MMORPG comercial, World of Warcraft, cuyo último comunicado de prensa, en julio, anunciaba haber sobrepasado los nueve millones de miembros suscriptos. Es imposible saber la verdad sobre la cantidad de jugadores en los servers oficiales, ya que las compañías se reservan esos datos por cuestiones estratégicas. Hacia la fecha del anuncio de Blizzard sobre WOW, por ejemplo, la industria suponía que Lineage II tenía 990 mil miembros, y 1.3 millones el primer Lineage, seguidos por Runscape, con un millón; sólo que se trata de datos focalizados en los Estados Unidos y algunas regiones de Europa. No toman en cuenta el inmenso continente asiático. De lo que no podemos dudar es de que WOW y L2 son los juegos de rol comerciales masivos en línea más populares, y que WOW es el que se expande más rápidamente. En el gráfico pueden ver cómo comparten mercado los cinco MMORPG punteros, aunque si los 17 millones de miembros de Lineage son ciertos, el resultado tendría una variación drástica.

Da un poco de vértigo pensar en el tamaño de las arcas de Blizzard y NCSoft, que cobran el juego y una cuota de casi U$S 15 mensuales; periódicamente, además, sacan expansiones pagas.

The Kamael, sin embargo, es la primera actualización libre de cargos para Lineage II: The Chaotic Throne (de servers oficiales, por supuesto), y un nuevo atractivo para elegirlo. Es la actualización más grande en la historia del juego. Incorpora una nueva raza; asedios a las fortalezas las 24 horas, los siete días de la semana; los territorios de Hellbound y Crystal Oracle; mayor cantidad de slots y objetos para usar; y servicios de transferencia de personajes, cambio de nombre y sexo.

Los Kamael, la nueva raza alada, al contrario de las otras cinco (Humanos, Elfos, Elfos Oscuros, Orcos y Enanos), no fueron creados por los Dioses, sino por los Gigantes, con el fin de luchar contra estos y sus criaturas en la guerra primigenia. Cuando los Gigantes perdieron, preservaron a los Kamael ocultándolos en los confines de la Isla de las Almas (al oeste de la villa de los elfos oscuros). Con la expansión, han aparecido en el continente, guiados posiblemente por Eva, la diosa del agua, y tienen muchos ánimos de desatar el caos, aunque cooperan en la lucha contra los monstruos de Aden.

Han establecido embajadas en las ciudades principales. Son guerreros. Machos y hembras siguen distintas ramas de clase y tiene diferentes habilidades de combate, aunque ambos comienzan siendo soldados con ataques básicos de larga distancia y cuerpo a cuerpo. Avanzando en su



clase, el varón puede ser Berserker, con un gran espectro de técnicas de combate melée, mucho más agresivo que un orco. La hembra se convierte en Arbalaster, especializada en ataques de largo alcance con ballestas y trampas. Ambos sexos pueden ser, además, de clase Soulbreaker, guerreros con habilidad tanto física como mágica. Dominan la magia negra más poderosa de su raza, usan como arma principal el Rapier, y automáticamente absorben el alma de los monstruos, que luego usan como energía para sus hechizos.

The Kamael es una actualización impresionante que trae nuevas estrategias a un MMORPG en verdad exitoso, más allá de cualquier número.



Postal, la película
El 9/11 como nunca lo vimos







Uwe Boll es conocido por muchas cosas; hacer buenas películas no es una de ellas. El tipo se trompeó con sus críticos arriba de un ring, fue desdeñado por Hideo Kojima, abucheado por House of the Dead e ignorado por Alone in the Dark y Bloodrayne. En su defensa hay que decir que le hace honor a eso de "persevera y triunfarás"; Uwe no se rinde y continúa a pesar del odio de la comunidad gamer. Tampoco nosotros nos rendiríamos si tuviésemos una ley como la alemana, que le subsidia el 50% de cada una de sus películas. El chabón la tiene más o menos fácil. Con que sus películas hagan un dólar por encima de la mitad de su valor, ya está ganando dinero. Pero ese es otro tema.

Lo que nos convoca hoy es el inminente estreno de Postal, basado en el juego homónimo de los chiflados de Running With Scissors. Y la verdad es que... ufff, es tan difícil decirlo... lo que vimos hasta el momento... ¡Nos encantó!

No queremos ilusionarnos, pero parece que sí, que Postal es un gol de media cancha. La película aún no se ha estrenado, pero fue presentada en el Festival Fantasía de Montreal. Todos lo que la vieron coinciden: es trashera, irreverente, con un humor bien negro y de muy muy mal gusto. El tagline del filme lo deja claro: "Algunas comedias van muy lejos... otras comienzan ahí". Y parece que es así. Para que se hagan una idea, la escena inicial de la peli (que pueden ver por YouTube) muestra a los responsables del 9/11 arriba del avión discutiendo cuántas vírgenes les va a tocar a cada uno por su sacrificio. Decididos a dar media vuelta y volar a las Bahamas luego de que Osama les dijera que ya no hay tantas vírgenes en el paraíso, entran los tripulantes del vuelo 175 y, por accidente, el avión termina por estrolarse contra las Torres Gemelas. Una patada en los "tobillos" para los yanquis, que todavía están de duelo.

Una cosa así sólo es posible en Alemania, alejada de los estudios hollywoodenses. Sabedor de que es probable que Postal termine por prohibirse en los Estados Unidos –donde difícilmente se banquen los mismos chistes que ellos le hacen al resto del mundo–, Boll agregó al final del trailer: "Getting Banned in a Theater Near You".

Maximiliano Ferzzola | MadMax





Press Start: The Movie

"En un mundo como el nuestro... excepto que con magia y aliens y muchos más ninjas... una guerra está comenzando". Press Start: The Movie es una celebración a la era 8 bits de los videojuegos. Es una parodia, con actores de carne y hueso, de todas las convenciones y tonteras que nos aguantábamos en las épocas de la Family. Es una película de fans, hecha para frikis por frikis.

Bajo presupuesto y malas actuaciones incluidas. El trailer lo pueden ver desde pressstartmovie.com. ¡Genial!



• SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE ¡GRATIS!

¿Quién no conoce a Sam & Max? Esta pareja antropomorfa se ganó un merecido lugar en la historia de las aventuras gráficas, allá por el año 1993, de la mano de LucasArts. Hoy sus aventuras continúan en formato episódico gracias a Telltale Games (que acaba de lanzar el primer episodio de la segunda temporada, Ice Station Santa).

En este cuarto capítulo de la primera temporada –políticamente incorrecto, hilarante e hiperactivo–, el presidente ha enloquecido. Los detectives deben llegar al fondo del asunto, luchar contra un Abe Lincoln robótico y contra la Mafia del Juguete, y ganar las elecciones. Moco e' pavo para estos dos. ¡Uno de los mejores capítulos!

Y mejor todavía es que Telltale haya decidido ofrecerlo gratis para descargar, a modo de promoción.

IM-PER-DI-BLE.

Bájenlo desde www.telltalegames.com/download/lincolnmustdie (o bien desde tinyurl.com/3b6qdu).



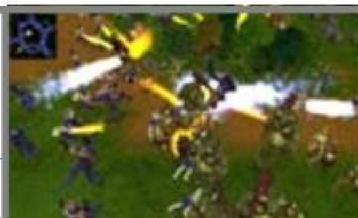
• STREET CHAVES

Los bifes de Doña Florinda, las patadas del Chavo, las cachetaditas de Quico, los panzazos de Ñoño y los pellizcos de la Chilindrina, todo eso, y mucho más, en el juego de lucha definitivo: Street Chaves, una mezcla entre el Chavo del Ocho y Street Fighter. Es gratis, nostálgico y muy liviano. Se descarga desde tinyurl.com/2mwr3e

FREEGAME

Glest

El viaje hacia la Realidad Virtual



Glest es un viejo proyecto libre que cada día cobra más adeptos. Un súper divertido RTS (Real Time Strategy) que combina una gran velocidad de juego con un muy buen grado de estrategia pura. Nos imaginamos que recordarán cómo hacer arcos de batalla (coff, caballería adelante, arqueros detrás y a los flancos, catapultas detrás, cofff), ¿no? y unos gráficos logrados, con una paleta de texturas muy bien trabajada.

¡Al Ataque!

Glest tiene un setting épico-fantástico. Se puede elegir entre dos bandos, los Orcos y los Humanos. Algunas de las unidades más importantes son Magos, Guerreros, Peones, Dragones y Artillería Pesada. Cabe destacar que cada uno puede pasar de categoría; por ejemplo, podremos convertir un aprendiz en hechicero. Lamentablemente, por ahora sólo podremos jugar en la soledad de nuestra PC contra la inteligencia de la máquina, ya que el soporte para red aún se encuentra en desarrollo.

Glest está disponible para Windows y Linux (pesa sólo 50 megas, y lo pueden descargar desde www.glest.org). Nos hubiese gustado un número mayor de unidades, pero por lo demás es un juegazo, fruto del esfuerzo por el software libre.

[i] Franco Rivero | Fran

Los mods: Ok, no tenemos soporte para red, pero sí muchísimos mods para Glest. Algunos son realmente muy interesantes, como las Batallas Napoleónicas, las Guerras Vikingas y diferentes estructuras.
Para más info: www.josezzanni.com.

[IRROMPIBLES] de diciembre



¡Festejamos el fin de año con todo! En un acto de demencia senil, acompañaremos el tercer número de nuestra revista con un Especial de Navidad. Sí, para quienes andan por ahí quejándose como niñitas llorosas de que la revista les dura poco, ¡les damos dos más y la posibilidad de comprarlas por separado! Porque encima eso...

[APLAUSOS]

[irrompibles] #3 se viene con artículos para gamers, concursos difíciles y mucho más. El Especial de Navidad, por otro lado, tendrá un contenido extraordinario y el retorno de algún viejo personaje dispuesto a todo por amor al fichín. ¡Drama, aventura!

Por otro lado, lanzaremos, si tenemos tiempo después de fichinear tanto, un espectacular almanaque irrompible para que cuelguen en sus descascaradas paredes del tercer mundo durante el año 2008, que ya llega a todo trapo. Sí, con minitas.

Manténganse al tanto en nuestro sitio, www.irrompibles.com.ar, para saber si ya están disponibles las revistas y el calendario. Y recuerden, más vale chiquita y juguetona que... ¡no, perdón! Recuerden: si se rompe, no es irrompible. [i]


HOLANGGG, SOY EL SEÑOR DE LAS CORBATASNGGG
¿EL QUÉ?
OIGANGG... NO PUEDO DAR MI NOMBRE PUES LA POLICÍA PUEDE ESTAR ESCUCHANDO ESTA CONVERSACIÓNGGG
DE ACUERDO, ¿QUÉ ES LO QUE QUIERE?
ES COMPLICADOGGG... PREFERIRÍA PASAR PERSONALMENTE POR SU OFICINANNGGG
DE ACUERDO


FRANK & FLUKE
FRANK AND FLUKE PET STYLISTS
TOC TOC


MUCHO GUSTONNNGGG... SOY EL SEÑOR DE LAS CORBATASNNGG
HAY ALGO DE ESTE SUJETO QUE ME DA ESCALOFRÍOS. EN NUESTRO TRABAJO TRATAMOS CON LA MÁS VARIADA CLASE DE ENGENDROS DE LA SOCIEDAD... POLÍTICOS CORRUPTOS, FAMILIARES TRAIDORES, PERO ESTE... ESTE ES ESPECIAL...


PUES SÍ, SEÑOR FRANKNG... SOLÍA SER UN PADRE DE FAMILIA EXITOSONNGG, AGENTE DE BIENES RAÍCES; NUNCA ME FALTÓ LO MATERIALNNGGG... PERO ALGO... ARRUINÓ MI VIDA PARA SIEMPRENNGGG
VERÁGG; TENGO 30 HIJOS, EL PROBLEMA ES QUE NO NACIERON CON MUCHA IMAGINACIÓNNNGGG; ENTONCES EN MIS CUMPLEAÑOS Y EN EL DÍA DEL PADRE ME REGALAN LO MISMONNGG... ESOS MALDITOS OBJETOS...LOS ODIONNGGG...


¿QUÉ COSA?
¡CORBATAS! SÍ... ADORNO INÚTILNNGGG, INVENTO DEL MISMÍSIMO SATÁNNGGGN...
MI ESPOSANGG... PARA NO HACER DIFERENCIA ENTRE MIS HIJOSNNG... ¡ME OBLIGA A USAR TODAS A LA VEZ!!!


MI CUERPO FUE DEFORMÁNDOSE CON EL TIEMPONNG LOS MÉDICOS DIJERON QUE SI ME SACARA LAS CORBATAS PODRÍA MORIRNNGGG, PUES LOS HUESOS DE MI CUELLO YA NO SON CAPACES DE SOSTENER EL PESO DE MI CABEZANNGGG
ADEMÁS MI SISTEMA CIRCULATORIO PODRÍA COLAPSAR AL CIRCULAR TANTA SANGRE A LA CABEZA DE REPENTENNGGG; ADEMÁSNNNGG, SE CORTÓ PARTE DEL FLUJO DE SANGRE HACIA MI CEREBRO, LO CUAL ME TRAJO...


ESQUIZOFRENIANNNGGG!!


OKAY... SUFICIENTE... BASTA DE MALDITAS CLASES DE MEDICINA, ¿QUÉ DIABLOS ES LO QUE QUIERE?


QUIERO QUE... ASESINEN A ESE DESGRACIADO DE HENRY EL CORBATERONNGGG; ÉL ES EL VENDEDOR DE CORBATAS MÁS PODEROSO DE LA CIUDAD, UN MAGNATENNGGG, QUIERO QUE SUFRA COMO ME HIZO SUFRIR A MÍNNGGG


DE HECHO, SÓLO ASESINARLO NO ES SUFICIENTE PARA MÍNNGG... QUIERO QUE SUFRANNGGG QUIERO LA MUERTE MÁS HORRIBLE QUE PUDIERA IMAGINAR...


QUIERO QUE... LO CONVIERTAN EN...
UNA CORBATA HUMANANNGG




ESTE TIPO... ESTÁ MUCHO MÁS ENFERMO DE LO QUE IMAGINÉ, SIENTO PENA POR SU POBRE MENTE PERTURBADA.
Y ¿DE CUÁNTO HABLAMOS?...
500.000 DÓLARES... PRÁCTICAMENTE TODO LO QUE TENGO.


TRATO HECHO
DARLE LA MANO AL DEMONIO ES ALGO A LO QUE NUESTRO OFICIO NOS TIENE ACOSTUMBRADOS, SENTIR ESE FRÍO SUDOR DE UN POBRE DIABLO CUYA DEMENCIA ELIMINÓ TODO VESTIGIO DE PIEDAD QUE HUBIERA EXISTIDO ALGUNA VEZ EN SU POBRE PSIQUE, ES ALGO YA COTIDIANO PARA LA PIEL DE LA PALMA DE MI MANO.

CONTINUARÁ...





Tabula Rasa

¡Pero la mente de Richard Garriott no está vacía!

Leyendo la Wikipedia, nos enteramos de que **tabula rasa** (en latín, tabla rasa) hace referencia a la tesis epistemológica de que cada individuo nace con la mente "vacía", es decir, sin cualidades innatas, de modo que todos los conocimientos y habilidades de cada ser humano son exclusivamente fruto del aprendizaje a través de sus experiencias y sus percepciones sensoriales.
La corriente filosófica que se deriva de este dogma es el empirismo, corriente que también proclama la creencia de que la experiencia es el primer constituyente de cualquier conocimiento que se produzca en el ser humano. El dogma de la tabla rasa fue popularizado por el filósofo inglés John Locke (¿te suena de la serie LOST ?), pero es originario de Santo Tomás de Aquino. ¡Buen nombre para un MMORPG!

En línea desde noviembre, Tabula Rasa es la nueva invención de Richard "Lord British" Garriott, el padre de Ultima, productor y diseñador de Lineage y de otras obras que dieron forma al género de los juegos de rol multitudinarios ambientados en universos persistentes [N.del Ed: Pueden saber más sobre Garriott en la Enciclopedia que entregamos con Irrompibles #1]. Publicado por NCSoft –como la mayoría de los juegos de la compañía–, cuesta U$S50 en los Estados Unidos y viene con 30 días de membresía; a partir de ahí hay que pagar U$S15 por mes. Tienen más información en www.rgtr.com.
Tabula Rasa es un juego de rol masivo online (MMORPG) de ciencia-ficción, en el que la Tierra ha sido devastada por la raza alienígena Bane. Los sobrevivientes terrestres han escapado a mundos distantes, a seguir la guerra donde puedan. Junto con la tecnología, también cuentan con el poder de los Logos, disciplina heredada de una raza alienígena ancestral que permite manipular la materia y la energía que forman el Cosmos. El Logos ocupa el lugar de la magia en los clásicos MMORPG de fantasía épica, y es similar al poder psiónico de Anarchy Online.
Lo importante de Tabula Rasa es que podría cambiar la fisonomía del género y ser tomado como ejemplo para imitar. Se juega en tercera persona, pero se siente como un First Person Shooter. Hay que apuntar bien (incluso hay una mira). El combate es dinámico, rápido y requiere tácticas bien desarrolladas; pero la chance de acertar un tiro se ve modificada por las habilidades del jugador. Es interesante ver cómo se resuelve el combate luego de recibir algunas heridas que afectan las habilidades de disparo o de movimiento. En un FPS comés un par de disparos y estás listo, pero en Tabula Rasa el personaje aguanta más, y el efecto de varias heridas refleja una decreciente habilidad para apuntar y para moverse.
En el combate es importante no sólo a quién atacar, sino cómo hacerlo; por ejemplo, creando distracciones para atacar por la espalda o aprovechando los accidentes geográficos para tener mejor cobertura. Sigue siendo rol, de modo que comenzamos con un personaje básico (recluta) y, dependiendo del tipo de juego que más nos guste, iremos orientándolo hacia un héroe más especializado. Si bien esto parece igual a cualquier otro RPG, la ventaja aquí es la de poder crear "clones" del personaje en un momento crucial –antes de tomar decisiones drásticas, por ejemplo, al asignar puntos a diferentes

habilidades–, y si nos arrepentimos, podremos volver atrás para corregir. Esto también permite tener varios personajes como base para jugar nuevas especialidades o crear diferentes tipos de personaje sin tener que empezar de cero. El inventario es común a todos ellos, no se pierden objetos en el cambio. Garriott dice que con esto inventó el "save" de los MMORPG.
Hay más. No es un juego estático que está a la espera del personaje para disparar eventos; es un mundo activo, con vida propia. Mientras estamos cumpliendo una misión, yendo de un lugar a otro, ocurren eventos en nuestra ausencia que alteran los objetivos de la misión actual, como un asalto Bane a las fortificaciones humanas. A veces es necesario corregir la alteración para que los objetivos primordiales vuelvan a tener vigencia. Algunas misiones, y ciertos personajes clave, se dice, sólo aparecen si pasa algo especial.
Otro sello de distinción es casi una remake del estilo creado por el mismo Garriott con Ultima IV: durante el juego se presentan dilemas éticos, y, dependiendo de nuestra elección, se abren diferentes aventuras o posibilidades. No hay elecciones correctas o incorrectas, pero lo que decidamos puede cambiar una serie de condiciones y eventos dinámicamente.
Hay mucho para ver en Tabula Rasa. El setting es más que interesante, y hay decenas de misterios para sentir que se vive una aventura. Garriott incluso inventó un lenguaje alien en base a símbolos que los jugadores más expertos podrán ir aprendiendo y descifrando. Entender los símbolos, dispersos en ruinas, cascos de naves, monstruos o esta revista, lleva a descubrir mayores poderes y regiones secretas, entre otras cosas.

[!] Pedro Hegoburu | Avatar









El General British

Durante la presentación de Tabula Rasa, en su mansión millonaria. Garriott deja su título nobiliario de "Lord" para ingresar a la milicia espacial.

Perdidos en +LagFiles

Televisión gamer con ardillas



Mediodía en la ciudad. Las sombras de los árboles revolotean sobre las veredas del barrio de Boedo. El tráfico va y viene sin destino. Las viejas cargan sus bolsas del mercado. El primer número de Irrompibles sigue en imprenta. Max y yo nos pasamos de la dirección que buscamos, hablando de conceptos, diseños, porno, evolución editorial y otras estupideces que al final no hicimos en la revista. Volvemos, puteando, y ring.

La puerta se abre. Es Rocko, la ardilla boca sucia. Nos hace pasar, puteando también, pero aceleradamente, y nos presenta a otro personaje: Pacu, del foro. De nuestro foro. Nuestro Pacu. Pacu, un mico traidor que lleva en el pecho con orgullo el logo de +LagFiles, ¡en vez de la remera de Irrompibles! Pero está bien, Pacu es el guionista del programa. La pluma sagrada. El escriba que pergeña cada palabra desde el anonimato. Entonces lo comprendí. Pacu es un poeta, un muso del fichín. Pacu no es traidor. Con un toquecito en el codo, obligo a Max a guardar la navaja en la manga y fingir emoción.

"¿Cómo empezó todo?", preguntamos, cómodamente sentados alrededor de una enorme mesa, con platillos repletos de caramelos, una bandeja con gaseosas, pilas de revistas mucho mejores que esta (entre las que gentilmente pusieron una que hacíamos antes, con tapa de Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker cruzando lightsabers) y la ardilla pulguienta sentada en medio de todo, murmurando y chupándose las patas. Entre los presentes se encontraban, además de Pacu y el roedor, los cerebros de +LagFiles: Pedro (Director y Post-productor) y Diego (Productor); por esas cosas del trabajo, Sergio, la cara visible del programa, el conductor loco que hace gym con la "Wiiiiii" y se ríe de todo, no pudo asistir. Con Max, mirada de reojo mediante, sospechamos que Rocko es Sergio. El tipo vendría a ser algo así como un hombre-ardilla, que se transforma los mediodías porteños. La ardilla olfatea en nuestra dirección, como confirmando que sabe que sabemos. Mejor dicho, olfatea en dirección a Max, porque yo estoy recién bañadito.

"Un día lo llamé a Diego –cuenta Pedro, un tipo grandote y con mirada de gamer de la primera hora, tan fana de Star Wars que hasta tiene el logotipo tatuado en la muñeca– y le pregunté si quería hacer un programa de televisión de videojuegos para el canal de la Rock & Pop. Ambos teníamos otro trabajo –recuerda–, y bien pago, pero esto es lo que nos gusta, y Diego no lo pensó ni medio segundo, igual que yo. Aunque sabíamos que podríamos ganar menos, no nos importaba. Los juegos son una pasión. Y aquí estamos".

+LagFiles nació como un segmento breve, pero muy pronto adquirió un formato cercano a los 30 minutos. Los viejos tiempos nos dieron un clásico, esa maravilla clase B llamada Nivel X. Todos nos acordamos de aquello, algunos

con escalofríos, otros con la emoción de haber crecido con una frase hoy clásica: "Esto fue todo y espero que les haya gustado, chau". Y a medida que pasaban los años, también vimos desfilar diversos programas de fichines en la tele. Es el caso de Joystiqueros, por ejemplo, que se transmitía en MTV. Pero nunca nos convencían, y la verdad es que deseábamos tener algo "en serio" para ver. +LagFiles es justo lo que queríamos. Sus autores sienten lo mismo que nosotros: pasión por el fichín. ¡Nos dan diversión! Nada de amarguras, de creerse científicos ni prensa especializada, no: estos micos son auténticos gamers que hacen lo que les gusta, y además con un estilo único, divertido, muy fresco. No hay lugares comunes en +LagFiles, que por momentos muestra Space Invaders de fondo con escenas con aires a Lost, la serie, de la cual Diego en especial es mega-fana.

Durante un par de horas, Pedro, Diego y Pacu (bueno, Pacu se llama Francisco, pero es Pacu, no jodan) nos relatan sus mejores anécdotas –todos tenemos esa donde a último momento se nos cuelga Windows y rompe todo–, nos hablan del trabajo de producción y post-producción, de cámaras y edición, de noches sin dormir, de ideas que fueron y vinieron, y de lo



producen estos días: +LagFiles 2.5, una temporadita de aperitivo para la tercera, el año próximo. Estrena capítulos por el canal 72 de Cablevisión/Multicanal los jueves a las 23 h, los repite los sábados a las 12:30 h y también emite bloques sueltos, de 6 minutos, todos los días a las 15, 19 y 22 h.

Si nunca lo vieron, también se pueden dar una vueltita por lagfiles.com, donde hay videocápsulas de 3 minutos.

El secreto del programa es que todos tienen un talento especial, no hay improvisados, ni siquiera Pacu. Los programas merecen verse y se disfrutan muchísimo por el dinamismo y la visión entre sardónica y entusiasta que le imprimen, sea por el guión limado como por el nivel de edición, muy ocurrente y ágil. El resultado es, simplemente, imperdible. Y claro, aunque quienes trabajan son varios (porque, claro, hay muchos más involucrados en todo el proceso), la cara la pone Sergio Figliuolo. Cuando lo nombramos, por una fracción de segundo, Pedro, Diego y Pacu desvían la vista a Rocko, que se está comiendo el papel de los caramelos. Tras un silencio incómodo, acordamos seguir fieles a la pasión y trabajar desde nuestros lugares todos juntos para que la industria local de video juegos siga floreciendo.

Nallar | Dan

+LagFiles lagfiles.com



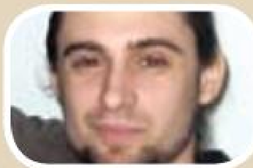
Francisco Gindre (Pacu) / Guionista
Edad: 23 años
Juegos: Monkey Island - Larry



Sergio Figliuolo / Conductor
Edad: 30
Juegos: Need For Speed - Burnout



Pedro Maccarone / Director y Post-Productor
Edad: 21 años
Juegos: Grim Fandango - Day of the Tentacle -Metal Gear Solid



Diego Zabala (Jesús) / Productor
Edad: 24 años
Juegos: Warcraft - Maniac Mansion - Mortal Kombat



Rocko (La Ardilla) / Comentarista - Crítico
Edad: 69 años (ardillescos)
Juegos: Strip Poker - Orgía Virtual 4 - Pocket Gal



El arte para juegos es cada día mejor, especialmente con la potencia de la nueva generación gráfica. En este caso, los artistas de Ubisoft Montreal hicieron un entorno medieval, de los tiempos de las Cruzadas, con tres ciudades dinámicamente pobladas y objetivos esparcidos por todos lados, al estilo GTA, mezclando todo con la jugabilidad y fluidez de Prince of Persia.
Pero, además, hay misteriosos detalles propios de la ciencia-ficción surgiendo aquí y allá, tanto en la interfaz como en el shell; detalles que no deberían estar en el siglo XII. Ubisoft, hasta ahora, se niega a revelar de qué se trata. "No es Matrix", dijo la productora, Jade Raymond.
Assassin's Creed está disponible para PS3 y Xbox 360, pero los usuarios de PC hemos de esperar a principios del año que viene. Maldita sea.

ASSASSIN'S CREED™

El nuevo príncipe de Ubisoft



Un tipo llamado Altaïr tiene problemas con el Gremio de Asesinos –que lo expulsó por alguna metida de pata– y ahora debe "limpiar" su honor recuperando habilidades y equipamiento, y pasando a mejor vida a unos cuantos tipos muy siniestros.

Ubisoft Montreal comenzó a desarrollarlo hace cuatro años, apenas terminado Prince of Persia: The Sands of Time. Altaïr puede brincar por techos y salientes, al estilo Urban Climbing, moverse con sigilo, asesinar en silencio de múltiples formas y camuflarse entre la multitud.





Assassin's Creed es una mezcla de Hitman, GTA y Prince of Persia. Sí, todo muy bonito. Pero lo mejor es ella, Jade Raymond, productora del fichín. La hermosa Jade trabajó como programadora para Sony, luego hizo producción para EA y –además de estar involucrada en Assassin's Creed– actualmente es conductora en G4, el canal de videojuegos yanqui. Una escultural canadiense con ojos de gata... una obra de arte. Baba. Altaïr, morite.



Acre, una de las bellísimas ciudades diseñadas para el juego. Hay otras dos, Jerusalem y Damascus, habitadas por centenares de personajes. Algunos, simples transeúntes; otros, clave para avanzar en la trama principal. El trabajo de arte y reconstrucción histórica es impresionante.

Pendejos irrespetuosos

El diablo sabe más por viejo que por diablo

¿Sabés qué, pibe? Estoy podrido. ¿Cuántos años tenés? ¿16? ¿17? No más de 20, eso es seguro. Un poco de agradecimiento, eso es lo que pido. Nada más. Vos no lo sabés, y probablemente nunca te importe saberlo, pero hubo que lucharla. Hubo que sufrirla. ¿Y todo para qué? ¿Para que vos ahora me digas que Halo 3 es el mejor juego del mundo? ¡Dejate de joder!

Sentate, ponete cómodo, te voy a contar una historia. Después podés volver a tus jueguitos High Definition y creerte gamer. Por el momento, dedicale unos minutos a este viejo pirata. ¡Hasta podrías aprender algo! Lo dudo... pero, bueno, ¡cosas más raras han sucedido!

La resistencia

Antes de que vos fueras un espermatozoide, jugar a los videojuegos no era lo que es hoy en día. Había que hacerlo a escondidas, con la luz apagada, en silencio. Había que ser discreto, muy discreto. Si alguien se enteraba, ¡Oh, Dios mío! ¡Era el acabóse! Para que te hagas una idea: en aquellos tiempos no era raro escuchar, en las reuniones undergrounds que organizábamos las noches de luna llena, que tal o cual (Pepe, llamémosle) había sido descubierto y expuesto... con las lógicas consecuencias. Pepe ahora era ex-Pepe. Pepe ahora jugaba al fútbol, salía a bailar, tenía sexo y... ¡hasta había adelgazado! ¡El horror! Pepe ya no era Pepe. Había dejado de existir.

Nuestras filas se hacían más pequeñas por segundos. Donde antes había 10, al mes siguiente sólo quedaban ocho. Esto nos asustaba, mucho. ¡A nosotros, sí! Uno podía salvar al mundo todos los días, pero ningún juego nos preparaba para la humillación que seguía al descubrimiento de nuestra condición. Podíamos soportar el horror de enfrentarnos cara a cara contra un dragón, pero no al



terror indigno del ridículo público. Una vez conocida tu afición —y te estoy hablando de muchos años atrás— pasabas a ser, a los ojos de todos, el raro, el inadaptado, el fenómeno. Todos te señalaban en la calle, se reían a tu paso, te avergonzaban en la escuela.

Aquellos que estaban en su niñez podían soportarlo. Pero los adolescentes, cuyas hormonas pedían a gritos un bizcocho pa' mojar, caían como moscas.

Sí, no me mires con esa cara, chabón. Por si no te quedó claro, antes, jugar a los videojuegos no era cool. Era una actividad marginal, para marginales. A comienzos de los 80, ser gamer era puro idealismo. Pero, ¿qué sabrás vos de ideales? Pfff.

La misión

¡Y eso no era todo! Si lo hubiera sido, no me tendrías acá, quejándome. ¿Sabés lo difícil que era conseguir juegos? Faaah, ¡no te das idea! Recuerdo que, en la época de la Commodore 64, había que hacerse con casetes (sí, esos de cinta) y explorar los lugares más oscuros, esquivando prostitutas viejas, perros muertos, autos desarmados y balas perdidas. Era como comprar droga, pero peor, porque en los 80 todos consumían y había drogas por todos lados. Para comprar videojuegos había que caminar y caminar y caminar... hasta que te toparas con uno de los pocos dealers que se animaban a salir a la calle. Los dealers estaban siempre en la entrada de un callejón, generalmente con una remera de Atari agujereada, sobretodo y anteojos negros. Eran reconocibles sólo por nosotros, los gamers. Luego, ese tipejo te guiaba (con los ojos vendados) hasta un húmedo reducto subterráneo de 2 x 2 donde otro tipo (raro y sudoroso) te grababa 50 juegos en un casete de una hora por 10 australes cada uno.

Y, si salías vivo, la aventura recién empezaba. Porque no había manera de probar los juegos en los locales, como ahora. Capaz que el tipo te había grabado temas de Loco Mia, y vos no lo ibas a saber hasta que lo probaras. Claro, vos ahora ponés el DVD, apretás [Play] y ¡a jugar! Antes, por lo menos con los casetes, era una odisea. H abía que hacer un agujerito en el datasete de la C64, meter un destornillador finito (hecho a mano) y girar un tornillito hasta que las rayas del monitor fueran parejas. Y si efectivamente el casete tenía temas de Loco Mia, jodete, porque el dealer ya no iba a estar en el mismo lugar.

Ni me hagas hablar de los juegos que venían con protecciones anticopia, ya en los tiempos de la PC XT. Había que ponerse a hacer bricolaje, cortando y pegando. Había que descifrar las fotocopias de mala calidad del manual que te pasaban, donde venían las passwords y seriales. ¡La aventura era comprar y hacer andar los juegos!

Y podría seguir. Pero se me acaba el cigarrillo y a vos te suena el Messenger. Vayan mis palabras finales. Harías bien en tenerlas en cuenta.

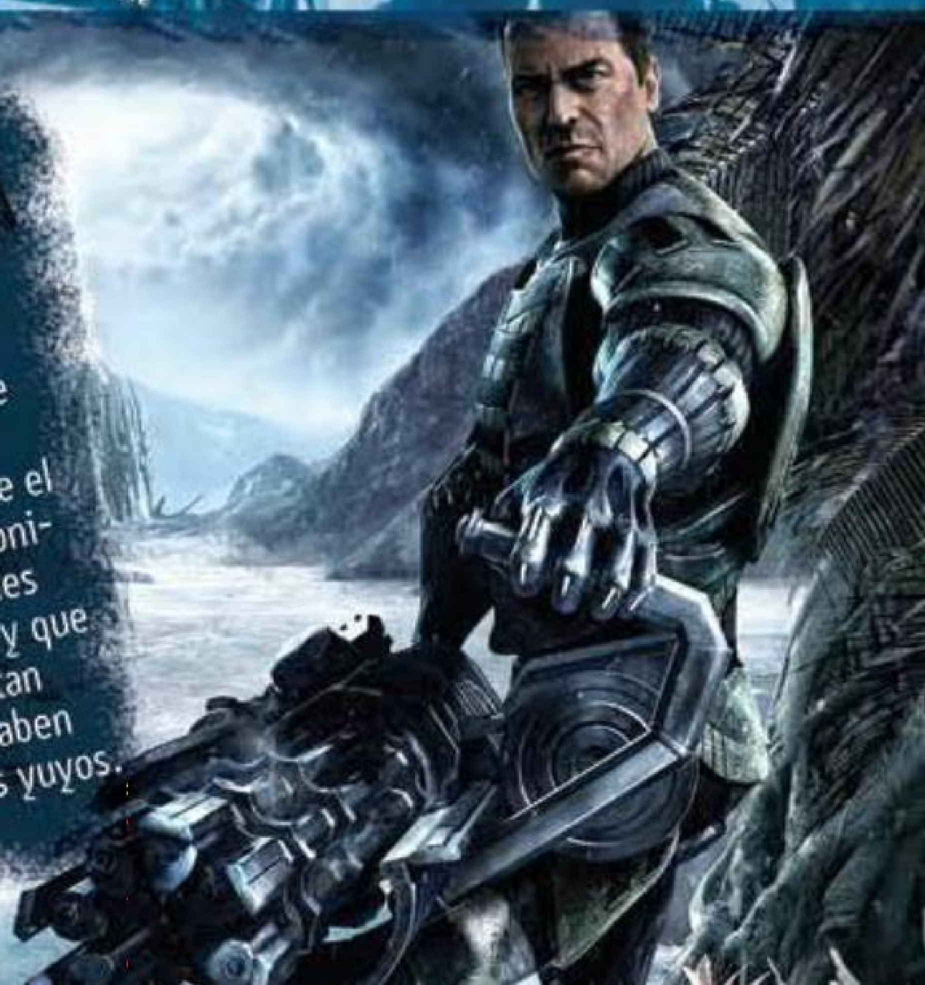
Fueron tiempos duros, sí. Pero valió la pena. Los juegos eran divertidos, innovadores, y había un reto detrás de cada píxel. ¡Los juegos eran difíciles! ¡Existía el Game Over! ¿Te acordás del Game Over?

Los desarrolladores eran personas como nosotros, con los mismos ideales e igual de marginales; no mega-corporaciones que lo único que querían era llenarse los bolsillos. No se trataba de alta definición ni de juegos de millones de dólares ni de marketing. Se trataba de innovar, de divertirse, de nuevas sensaciones y nuevos retos. La industria era nuestra. ¡Nos pertenecía!

Yo, nene, ya tengo artritis en los dedos, me duele la espalda y mi vista no es lo que era... pero creo que te dejamos las cosas en buen estado. ¡La industria está más fuerte que nunca! ¡La lucha no fue en vano! Por eso, querido, te pido por favor... antes de decir que Halo es la mejor licencia del mundo, mirá un poco para atrás. Conocé los clásicos, saboreá la nostalgia, informate y conocé. Nos debés mucho, a mí y a los míos; honrá el legado. Ahora el poder es tuyo, y, gracias a nuestra lucha, podés gritar a voz viva: ¡BASTA DE MEDIOCRIDAD! Y todo sin ponerte colorado.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax

Tecnología en CRYSIS



O por qué hay que vender un riñón para correrlo.

Sí sí, ya prácticamente se sabe todo sobre este juego. Que la demo pesa casi dos gigas, que el juego completo ya está disponible, que podemos tirar árboles abajo de un solo puñetazo, y que la inteligencia artificial es tan buena que los enemigos saben echarse un cloro entre los yuyos.



No hay nada que los videos en línea y los miles de noteros no hayan dicho, excepto por dos cosas: el cómo y el porqué. Por el lado del cómo, hablamos de las herramientas, los tornillos y los remaches que le dan forma a Crysis. Y en cuanto al porqué, no se trata de más que del hardware. Si no quieren perder un órgano interno, entonces prepárense, porque la alternativa no es otra que hipotecar la casa.

En algún punto de Alemania...

... este trío de hermanos turcos, Cevat, Anvi y Faruk Yerli, fundaban Crytek en el año 1999. Pero el mundo mediático no los colocó en el mapa de los videojuegos sino hasta el año 2004, cuando crearon esa obra maestra conocida como Far Cry. Después de un par de juegos más de la saga, del salto hacia diferentes plataformas y del deseo de rompernos la cabeza apenas viéramos Crysis, los Yerli decidieron mejorar y expandir el motor gráfico que tanta satisfacción les había dado, el CryENGINE. Rebautizado como CryENGINE2, este nuevo juguete introdujo algunas cosas bastante serias. Todos hemos experimentado el dolor que causa ver cómo los FPS caen al subsuelo cuando activamos cualquier clase de sombras en un juego. Así que este es un buen momento para darse la cabeza contra la pared: Tanto las sombras como las luces en Crysis son completamente dinámicas, afectadas por cosas tan sutiles como un cambio climático. Sí, gente, es posta: si pasa una nube y tapa el sol, todo se pone un poco más oscuro, afectando desde las sombras de una torre de vigilancia hasta las de la hojita de pasto que, encima, se mueve con el soplo del viento. Pero eso no es nada: ¿Quién se va a poner a ver el oleaje cuando se está reventando a tiros con un escuadrón de norcoreanos enojados? Bueno, el CryENGINE2 también tiene eso en cuenta con su 3D Ocean Technology. El comportamiento del mar es completamente simulado teniendo en cuenta factores como el viento, que se expresa en diferentes formas de oleaje; y ese comportamiento también altera la cantidad de luz que podemos ver, por ejemplo, cuando estamos nadando bajo el agua. ¿Quieren más? Tomemos la hoja de una palmera, ya que va a haber muchas según la historia. En cualquier otro juego se las ve verdes y sólidas, casi como si fueran una planta artificial. Pero eso no sucede en Crysis. ¿Por qué? Porque algunas superficies simulan tanto difusión como difracción de la luz, y las hojas son una de ellas: podremos ver cómo la luz del sol las atraviesa. Los de Crytek lo llaman dispersión de subsuperficie. Nosotros, algo enfermizo.

La física rebelde

Uno de los temas que más cachondea a los fabricantes y programadores es el de la física en los juegos. En estos últimos tiempos, ha ganado más que un poco de atención en los medios, y hasta ya tenemos un par de placas dando vuelta en el mercado. El problema es que esas placas salen una verdadera fortuna (en algunos casos, casi como una placa de video de alta gama), y la mejora que este hardware parece aportar es casi nula. Por otro lado, nos hemos deleitado muchísimas veces al ver corriendo Havok hasta en las máquinas más berretas que hay ahí afuera, y con el tuneo que cada nueva versión viene teniendo,







muchos lo ven como "el" motor de física. ¿Pero qué pasa con Crysis? Varios se quedaron con la boca abierta cuando vieron que el juego no iba a soportar hardware dedicado para física, mientras que los que ya compraron la placa piensan en dónde metérsela. Por otra parte, también sorprendió la negativa de usar Havok. Entonces, ¿qué onda? ¿Las balas van a rebotar como en el PONG? Todo lo contrario. Los chicos de Crytek cortaron por lo sano y, junto con el CryENGINE2, construyeron su propio motor de física llamado CryPhysics. Por lo que se puede ver en la demo, la cosa viene bastante seria, si podemos considerar "serio" que un tipo dé vuelta un jeep pegándole una trompada.

Ese clásico trío de bastardos

Más allá de las tecnologías propias que usa Crytek para mover a su súper juego, también hace uso y abuso de funciones de video existentes, tal como otros tantos títulos. Pero también es verdad que estas funciones tuvieron un largo camino hasta llegar a donde están. En una época todo se reducía a la disputa entre Glide y OpenGL, que al final terminó alimentando al actual Direct3D. Luego fue la llegada del famoso Transform & Lighting, con un poder tal que hizo desaparecer a una de las empresas de placas de video más importantes del planeta. Pero hoy en día hay tres cosas que están al tope de la pirámide, y las podemos ver en casi todo benchmark que existe en la Red. Dos de ellas son el anti-aliasing y el filtrado anisotrópico; mientras que la última es lo que demanda toda la atención, tanto de fabricantes como de jugadores: los shaders. Combinadas, estas tres cosas pueden hacer de un juego una experiencia única, como promete Crysis. Y también pueden dejar nuestra billetera más seca que el desierto del Sahara.

Hijo, ¿por qué se ve como un serrucho?

Una de las preguntas más odiosas que nos pueden hacer. Mientras nosotros nos deleitamos con la imagen que tenemos delante, alguien completamente ajeno a este mundo viene y critica algo tan simple como que una línea no se ve como una línea. Pero lo que esta gente no sabe es que lo que vemos en la pantalla no es exactamente la línea original, sino un alias, una reconstrucción. Cuando se trabaja en alta resolución, las fallas de muestreo que tiene este alias son casi indistinguibles, dando la sensación de ser uniforme y continuo. El problema surge cuando la resolución baja. La distorsión se hace cada vez más notable y, por ende, nos da la impresión de que esa línea fue serruchada. Ahí es en donde entra el anti-aliasing, un proceso destinado a combatir esta distorsión buscando la manera más efectiva de reducirla. El efecto de anti-aliasing puede aplicarse no sólo en líneas, sino también en curvas, en las fuentes de Windows que usamos... en resumen, todo lo que tenga un borde. Los tipos y niveles de anti-aliasing son varios, y dependen de la placa de video que se tenga. Pero si bien hacen que la imagen se vea mejor, a veces la pérdida de rendimiento es demasiada, lo que se vuelve tierra fértil para los fabricantes que lanzan placas de video cada vez más poderosas. Y con las dos millones de palmeras que parece haber por metro cuadrado en Crysis, las vamos a necesitar.

Un borroneo en la lejanía

Anunciado con bombos y platillos por todos los que hacen placas de video, el usuario promedio no tiene la menor idea de qué hace el filtro anisotrópico. Tampoco es nuestra intención aburrirlos con el ADN técnico de la función, por lo que vamos a tratar de ponerlo bien en criollo: tomen a su shooter promedio y miren al suelo. La parte del suelo cercana al personaje se ve con buena calidad, pero si empiezan a alejar la mirada, van a ver que, a partir de cierto punto, la textura del suelo se nubla y se deforma, aumentando con la distancia. Lo que hace el filtro anisotrópico es mejorar y corregir esa parte errónea de la textura, además de disimular lo mejor posible el punto de transición entre la sección "cercana" y la sección "lejana" de esa misma textura. Al igual que con el anti-aliasing, el filtro anisotrópico tiene varios niveles, con un máximo de 16x para las placas de video de última generación. ¿Qué tanto afecta este filtro la calidad visual y la performance de Crysis? Según sus creadores, el campo de visión puede alcanzar los ocho kilómetros, y potencian aún más el detalle de las texturas con lo que se conoce como Oclusión Parallax. Esta función –que ya hace un tiempo que existe en el mercado– simula la sensación de profundidad en las texturas, pero al mismo tiempo puede comerse cada gramo del rendimiento de cualquier equipo. En una palabra: mucho.



El maravilloso placer de cambiar la placa cada seis meses

Hete aquí la frutilla de la torta, aquello con lo que se deleitan los programadores, el grupo de desgraciados que nos arruina el presupuesto: los shaders. De acuerdo a los gurúes que dominan Direct3D y OpenGL, los shaders son instrucciones especiales de programación que vienen en tres tipos: de vertex, geométricos y de píxel. Los vertex shaders se encargan de aplicar efectos sobre los vértices. Los shaders geométricos afectan a las formas (llamadas "primitivos" por los que están en el tema) generadas por los vértices modificados previamente por los vertex shaders. Mientras que los pixel shaders... bueno, su nombre más o menos lo dice: pueden alterar un pixel de diferentes maneras. Aunque los tres tipos de shaders son vitales para la programación de juegos hoy en día, es el pixel shader el que separa hombres de niños. Actualmente, los modelos de shaders van por la versión 4.0, y si bien son compatibles con versiones inferiores, no lo son a la inversa. Una placa de video que pueda manejar shaders de la versión 1.4 no puede correr los de una versión superior. Pero la parte buena de los shaders es que son altamente programables, por lo que si un juego demanda una cierta versión de shaders, puede ser que exista algún parche (no oficial, por lo general) para hacerlo correr bajo una versión inferior, como pasa con Oblivion y BioShock.

La versión 4 de los shaders también es conocida como Modelo Unificado de Shaders, traducible en una fusión de los tres procesos de shaders mencionados. Eso sí, ¿a que no adivinan qué es lo único que se lleva bien con los shaders 4.0? Así es, el DirectX 10, que sólo viene en Windows Vista. Y como para dar el golpe crítico, Crysis puede hacer uso de los shaders 4.0.

Entonces, ¿riñón, pulmón? ¿Cerebro?

Llegamos a la parte de la cual nadie quiere saber realmente. Esa que nos va a hacer decir que no con la cabeza como los tipos más frustrados del mundo. Vamos, ¿quién quiere escuchar que tiene que cambiar toda la máquina para jugar un juego? Obvio, esto ya pasó antes un montón de veces, pero también pasa que, a partir de cierto punto, el hecho de tener que hacerlo por un fichín archisupertecnológico nos da un poco por las petunias. Desde antes de la aparición del juego, tanto EA como Crytek anunciaron los requerimientos mínimos: De NVIDIA 6800 GT para arriba; lo mismo en ATI a partir de la Radeon 9800 Pro; 256 megas de video; entre 1 y 1.5 GB de RAM; y entre 2.8 y 3.2 GHz de procesador, según los sistemas operativos que, obviamente, sólo pueden ser XP y Vista. Los requerimientos mínimos nunca son tan escalofriantes como los recomendados, pero también es cierto que esos valores suelen ser tan realistas como el INDEC. Lenguas oficiales han dicho que Crysis trabajaría de manera óptima con 4 GB de RAM. Aunque algo está faltando en esa declaración, ¿no lo creen? ¿El leve detalle de que las versiones de 32 bits de Windows no pueden detectar 4 GB de RAM, tal vez? ¿La extraña sospecha de que tendríamos que depender de algo llamado Vista de 64 bits?

A pesar de eso, hay algo más que hace que nos rasquemos la cabeza, y no es la roña que tenemos encima. Son estos videítos en los que salen los desarrolladores y los partners de Crytek comentando que Crysis está optimizado para esto y que va a aprovechar las funciones de aquello. Es curioso, pero algo que se repite bastante es Intel Quad Core e Intel Core 2 Extreme. Aún más sugestiva es la presencia de estas tres cositas –a las que, en ocasiones normales, no les daríamos bolilla por tildarlas de propaganda, pero que en este caso dicen mucho más de lo que aparentan–: los logos de Intel, NVIDIA y el mismísimo Windows Vista. Por supuesto, los acusados negarán todo conocimiento, tal como hacía el gobierno en Los Expedientes X, pero la verdad es que tenemos que saber leer entre líneas. Si no tenemos esos tres logos adentro de nuestras máquinas, alguna piedra extra en el camino seguramente vamos a encontrar. Para ir cerrando, déjennos tirar un leño más al fuego: comparando DirectX 9 y 10 en Crysis, los panchos de Gamespot moddearon el engine para habilitar el modo "Very High Quality" en XP, que, según Crytek, sólo estaría disponible bajo Windows Vista. Después de ver esas capturas de pantalla y compararlas, y especialmente después de descubrirlas prácticamente idénticas, la justificación para la existencia de DirectX 10 queda más en duda que nunca.

Lisandro Pardo | Espectro

Windows Vista / DX10 Todo en Low



Windows Vista / DX10 Todo en Medium



Windows Vista / DX10 Todo al máximo (Very High)

Windows XP / DX9 Todo en Low



Windows XP / DX9 Todo en Medium





Crysis en todo su esplendor

Pre-Released Demo

Observen la caída de cuadros por segundo (arriba de cada imagen, a la izquierda). ¡Nuestras poderosas PC de nuevo convertidas en batatas!



Para Gamespot, un 9.5

Si bien no teníamos el juego completo al cierre de edición, Gamespot ya estaba desmayado de la emoción.

Según el popular sitio, Crysis es "simplemente, el first-person shooter en su más excelsa y evolucionada forma". No sólo gráficamente es algo jamás visto, sino que –como pasara en su momento con Farcry– se trata de un juego dinámico, abierto y con una jugabilidad extraordinaria. De nuevo, estamos atrapados en una isla caribeña, pero esta vez se trata de una invasión extraterrestre, cuya llegada es tan dramática que altera el clima; de ahí la selva cubierta de nieve. Durante la primera parte, la guerra es contra el ejército norcoreano, que ha raptado a un grupo de arqueólogos. Nosotros somos las Fuerzas Especiales gringas, equipados con nanotecnología del año 2020. La final es tratando de huir de la esfera alienígena, en gravedad cero, para un cierre de matices épicos.

El single player dura, según GS, unas 10 horas; pero son súper satisfactorias. Hay lucha armada violenta, también sigilosa (gracias al traje tipo Predator), ataques en tanques de guerra y varias sorpresas más. Es una experiencia abrumadora, cargada de niveles destructibles y buena inteligencia enemiga. El multiplayer, por otro lado, sería muy fuerte también: 32 jugadores, y una mezcla entre "Battlefield y Counter-Strike".

¿Puntos negativos para Gamespot? La historia termina, no hay team deatchmatch y no existe la PC donde se pueda jugar con todo al máximo.

En nuestro sitio tenemos un informe completo.

concurso

WARCRAFT

TRILOGÍA DEL POZO DEL SOL



Por cortesía de Deux Graphica Studio, sortearemos **diez paquetes con la colección completa** de este excelentísimo comic basado en la popular licencia de Blizzard Entertainment. Warcraft: La Trilogía del Pozo del Sol se compone de tres novelas gráficas, LA CACERÍA DEL DRAGÓN (I), SOMBRAS DE HIELO (II) y TIERRAS FANTASMAS (III). Están en castellano y es una edición argentina publicada bajo licencia de Tokyopop, Inc.

De las mentes de Jae Hwan Kim (King of Hell) y Richard Knaak (Dragonlance), cuenta las aventuras de Kalec, un dragón azul que toma forma humana para investigar un poderoso misterio.

Actualmente, se encuentra a la venta en todos los kioscos y locales especializados del país. Para más info, por favor ingresen a deuxstudio.com.ar

¿Cómo participar?

Los valientes visiten nuestro portal el día 29 de diciembre, armados hasta los dientes, para encontrar las bases del concurso. Los primeros diez héroes que atraviesen nuestras escalofriantes y humillantes pruebas de habilidad recibirán un paquete con los tres libros del comic. ¡No se achiquen, cobardikas!

ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano establecido en 1994 por la Asociaci[on del Software Digital Interactivo. Su fin es advertir y promover la calificación de los viedeojuegos de acuerdo a su grado de madurez.



EARLY CHILDHOOD - Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10 - Niños desde 10 años. Puede contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave y/o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY - Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING - Título cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CÓMO CALIFICAMOS

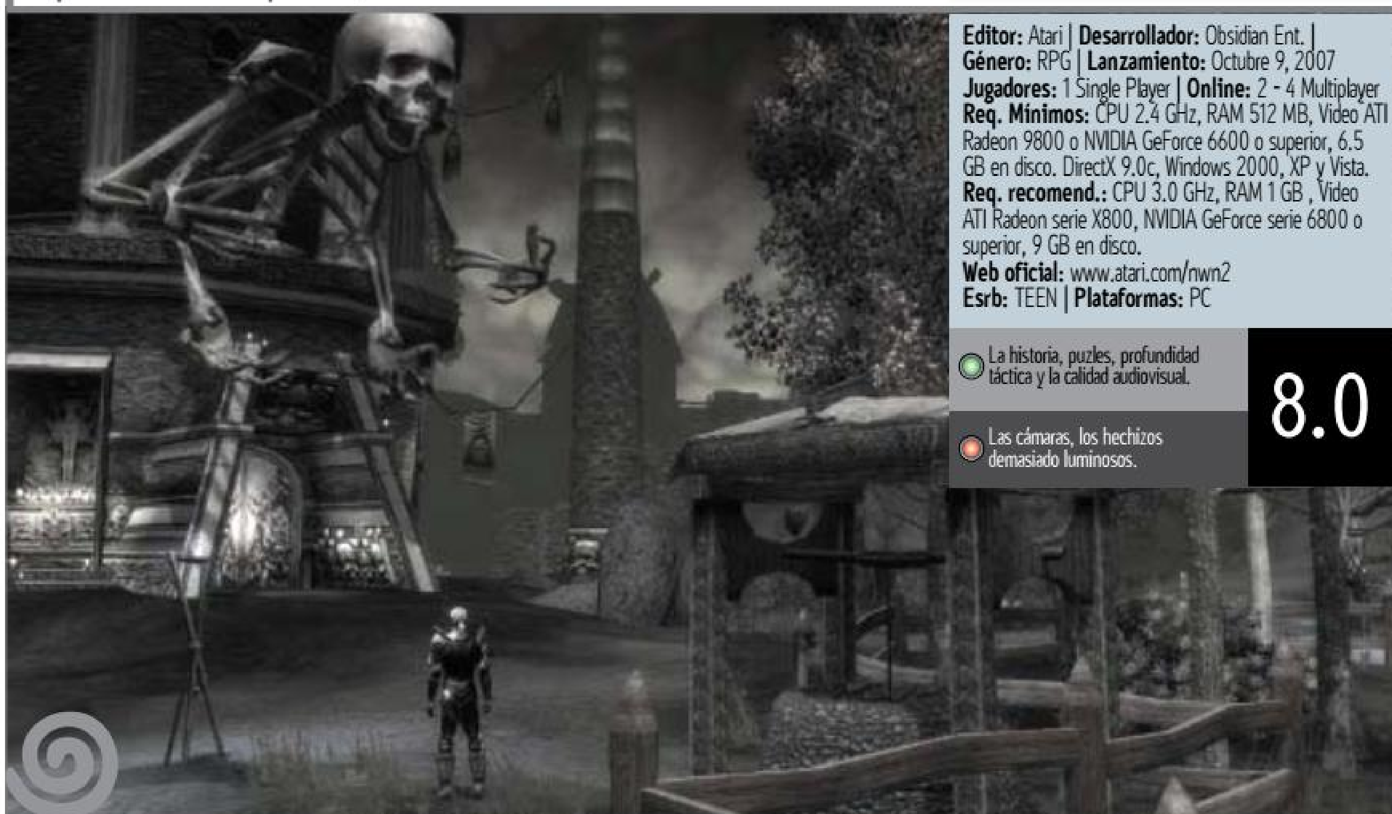
Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Neverwinter Nights 2
Mask of the Betrayer



Alphomsus Irrompibilis, devorador de almas

REVIEWS



Editor: Atari | **Desarrollador:** Obsidian Ent. |
Género: RPG | **Lanzamiento:** Octubre 9, 2007
Jugadores: 1 Single Player | **Online:** 2 - 4 Multiplayer
Req. Mínimos: CPU 2.4 GHz, RAM 512 MB, Video ATI Radeon 9800 o NVIDIA GeForce 6600 o superior, 6.5 GB en disco. DirectX 9.0c, Windows 2000, XP y Vista.
Req. recomend.: CPU 3.0 GHz, RAM 1 GB , Video ATI Radeon serie X800, NVIDIA GeForce serie 6800 o superior, 9 GB en disco.
Web oficial: www.atari.com/nwn2
Esrb: TEEN | **Plataformas:** PC

La historia, puzles, profundidad táctica y la calidad audiovisual.

Las cámaras, los hechizos demasiado luminosos.

8.0

Robar tumbas no es del agrado de ningún dios oso, tomen nota. La vuelta a la ciudad había ido bien, pero ahora había rock & roll. Un ejército al mando de la bestia peluda golpeaba las puertas reclamando venganza. Malas intenciones, rugidos, palos y más luces que en el Creamfields, provenientes de los abundantes rayos y hechizos. ¡Y ese apenas era el comienzo!

Si algo bueno tienen los juegos de rol es que podemos ser quien queramos: malo, bueno, guerrero o mago; y al ser esta una expansión que obliga a importar o crear un personaje de nivel 18 para comenzarla –pudiendo elegir un par de sub-razas nuevas y clases prestigiosas, poderosísimas, pero muy especializadas–, cualquiera que elijamos seguramente no va a ser un blandengue.

El que jugó un RPG de Dungeons & Dragons en Forgotten Realms sabe que un personaje lvl 15 ya es decir pero el de 18 no viene gratis. Olvídense de andar matando ratas y murciélagos; acá la cosa viene pesada ya desde el vamos, y con cierta "ansia oscura". En Mask of the Betrayer es necesario consumir almas para mantenerse vivo, sobre todo eligiendo el sendero de la maldad, pero "comer" demasiado provoca más hambre y otros efectos negativos. Peleamos contra enemigos poderosos, casi demasiado, y eso implica que se tiene acceso a armamento y equipo de nivel superior, con bonificaciones y hechizos impresionantes. Cada vez que se arma, ¡es a lo grande! Entre feroces golpes, contragolpes y esquives; magia con unos efectos visuales que pueden llegar a dificultar el entendimiento de lo que está pasando y a quién pegarle; sumado a la dificultad de los rivales, les podemos asegurar que más de una batalla adquiere dimensiones épicas.

La trama sigue donde nos quedamos al final de Neverwinter Nights 2, y los escenarios saltan entre planos; por momentos estamos en el mundo "real", colorido y dinámico, y cuando alguna misión lo requiere, pasamos a un grisáceo inframundo sólo habitado por seres y criaturas que no quisiéramos como compañeros de fogón. Ahora hay puzzles para resolver y mucho más sentido de aventura, además de acción de la buena. Los diálogos son importantísimos, tanto para ganar influencia sobre nuestros compañeros –con un carácter trabajado mucho más en profundidad que en el original– como para obtener información. Si hacemos las preguntas correctas y tenemos un gran carisma (Alphomsus Irrompibilis, mi paladín, casi al inicio del juego tenia 24), accederemos a información de otra manera inalcanzable, lo que nos facilitará la resolución de alguna misión y abrirá otras nuevas. Los diferentes compañeros de la party también llevan a desafíos y quests especiales para cada uno. En definitiva, una experiencia rolera de alto nivel; definitivamente una aventura profunda que trae todo lo que le faltó al juego principal. Si no los convenció NWN2, con esta expansión seguro cambian de idea.

Alfonso Gallo | fonsi2

Clive Barker's Jericho



Matambre con arena

Editor: Codemasters | **Desarrollador:** Mercury Steam
Género: FPS, Horror | **Lanzamiento:** Octubre 23, 2007 | **Jugadores:** 1 | **Multiplayer:** No
Req. mínimos: Pentium 4 - 2.4 GHz, RAM 768 MB, ATI x800 o mayor, Nvidia series 7000, 6 GB en disco. DX 9.0c. Windows XP, Vista.
Req. recomend.: Pentium 4 - 3.2 (optimizado Core 2 Duo), 1 GB RAM, DX 10.
Web oficial: www.codemasters.com/jericho
Esrb: M | **Plataformas:** PC / Xbox 360 / PS3

La atmósfera y los diálogos.

Los niveles ultra lineales y de pasillos angostos.

6.0





Pasaron años desde el famoso trailer del bicho que colgaba como matambrito, y, sabiendo que Jericho era obra de Clive Barker, no hacíamos más que esperar con la mitad del rígido libre. Eso y unos cuantos calzoncillos limpios de repuesto. Undying nos había gustado, entonces poníamos las manos en el fuego a que el creador de Night Breed nos tendría reservada una atmósfera de la san pelota. Y no nos equivocamos.

De entrada y sin anestesia, nos encontramos en Medio Oriente, a bordo de un helicóptero junto al resto de nuestro escuadrón especial de freaks. Mientras el sacerdote del equipo nos advertía sobre cómo lidiar con lo que nos esperaba allá abajo, y mientras el aparato en el que estábamos hacía lo posible por mantenerse en el aire, la sensación era la de estar reviviendo los grosos días de Opposing Force. Algo fulero estaba pasando, y cuando se mete la religión en medio... En fin, al momento de posar los borcegos en la arena, ya podíamos sentir la tensión. Los diálogos –estupendos– no hacían más que sumar a la atmósfera opresiva. Y sin embargo...

El ourror

Fuerte fue la decepción cuando vimos que nos encontrábamos en un nivel recontra lineal, en el que todo se resumía a unos pasillitos claustrofóbicos en medio de unas ruinas en el desierto. El clásico tutorial, dijimos, confiados. Pero no. Casi todo lo que siguió fue igual; un diseño de niveles aburridísimo, lineal. ¡Cero inspiración! La máquina donde lo instalamos –que corre Oblivion como una seda– tartamudeaba mal cada vez que entraban en escena los parientes tercermundistas de Voldo [N.de Ed: Un personaje de Soul Calibur, al estilo de los demonios de Hellraiser]. ¡Ni hablar cuando aparecían los monstruos explosivos! Saquen cuentas: un escuadrón paranormal y monstruos que revientan como piñatas, todo bien apretujado en pasillitos tan amplios como los de un colectivo lleno. ¿Resultado? Nos vemos obligados a pasar el juego entero reviviendo a nuestros compañeros caídos. Imposible abandonarlos y hacer la nuestra –como sí nos permitía la segunda expansión de Half-Life–, porque cada integrante tiene un poder especial que necesitamos utilizar tarde o temprano para tirar abajo puertas y demás. La posesión, que nos permite manejar a varios de los personajes del comando, es un toque de originalidad que se ve opacado por controles hechos por el enemigo. Sólo por escasos momentos se puede ver lo que realmente hubiese sido Jericho de tener una IA apenitas mejor, y por sobre todo niveles más amplios, con más ramificaciones.

Una lástima, realmente. Jericho se saca un diez en atmósfera y un dos en jugabilidad. Promediemos.

[i] Rodolfo Laborde | Fito

Hellgate London

Flagship Studios casi se va al demonio

Editor: Namco Bandai | **Desarrollador:** Flagship Studios | **Género:** Acción / Rol | **Lanzamiento:** Octubre 31, 2007 | **Jugadores:** 1 Single Player / Online masivo | **Req. mínimos:** CPU 1.8 GHz, RAM 512 MB, Video 512 MB, 7 GB en disco. DirectX 9.0c. WinXP, Vista | **Req. recomend.:** Intel Core 2 Duo, RAM 1 GB, Windows XP o Vista con 2 GB RAM
Web oficial: www.hellgatelondon.com
Esrb: M +17 | **Plataforma:** PC

Los gráficos. La balacera. Londres en ruinas. Un RPG pasable, que no es poco tampoco.

El inventario, los niveles "aleatorios", todo el hype que se hizo y lo que pudo ser y no fue.

7.5



Quería tener un buen RPG entre manos. Quería no, NECESITABA. Y no podía fallar: Londres, año 2038, la otrora orgullosa capital del imperio sajón convertida en ruinas humeantes; la escasa población sobreviviente escondida como ratas en la red de subterráneos; y arriba, en la superficie, fuego, cenizas y demonios depravados.
Y la garantía de Flagship Studios: un grupete de programadores renegados de Blizzard que decidieron que, esta vez, el dinero se lo llevaban ellos, y se fueron de la compañía. Sí, de la misma compañía que creó la saga Diablo.
Y entonces... ¿qué falló?

Empecemos por los niveles. Cuando hablamos de escenarios de tal o cual RPG entre fanas del género, rememoramos con cervezas en la mano aquel nivel imposible, o ese escenario claustrofóbico, ¡o aquellos bosques que nos dejaban boquiabiertos con su belleza gráfica mientras gnomos se aprovechaban y nos escupían las botas!
Bueno, Hellgate tiene escenarios aleatorios, y gracias a eso difícilmente podremos sostener largas charlas con nuestros camaradas, mintiéndonos mutuamente acerca de nuestra habilidad y estrategia para superarlos.
Los más progresistas dirán: "¡Pero eso asegura una experiencia distinta cada vez que se juega!". Y los de la vieja escuela les escupiremos un ojo, porque: 1) una máquina jamás igualará a un diseñador de escenarios, con lo cual notaremos, con el paso del tiempo, demasiadas similitudes al recorrer un nivel; y 2) a veces los objetivos se agrupan ridículamente cerca en el mismo nivel.
Tenemos seis clases para elegir. Y alcanzan. Y son divertidas. Tanto que no estaremos empezando el juego a cada rato para ver qué onda tal o cual clase. Eso está bien. Recomendamos probar al Ingeniero.
El inventario es un desastre... se te llena de chucherías y es muy caótico para organizar. Parece la cartera de mi vieja. Encontrás de todo, menos lo que necesitás cuando lo necesitás. ¡Era tan fácil ponerle opciones para catalogar los ítems! Una lástima.

Y si es tan malo ¿por qué casi 8?

A ver... tiene acción para tirar por el techo. El arte del juego es muy bueno, y la atmósfera y algunos diálogos son más que interesantes.
Hay bugs. No es una locura, pero que los hay, los hay. Al componente multiplayer todavía le falta: podemos formar parties en los subterráneos y otros lugares y salir a buscar tesoritos. Es divertido por un rato. Podemos pagar un fee que habilita contenidos especiales (todavía no queda muy en claro cuáles), formar clanes y esas cosas. Pero sin pagar podemos jugar igual sin perder demasiado. Para despuntar el vicio ES BUENO. He dicho.

[i] Rodrigo Peláez | Rolo



Half-Life 2
The Orange Box

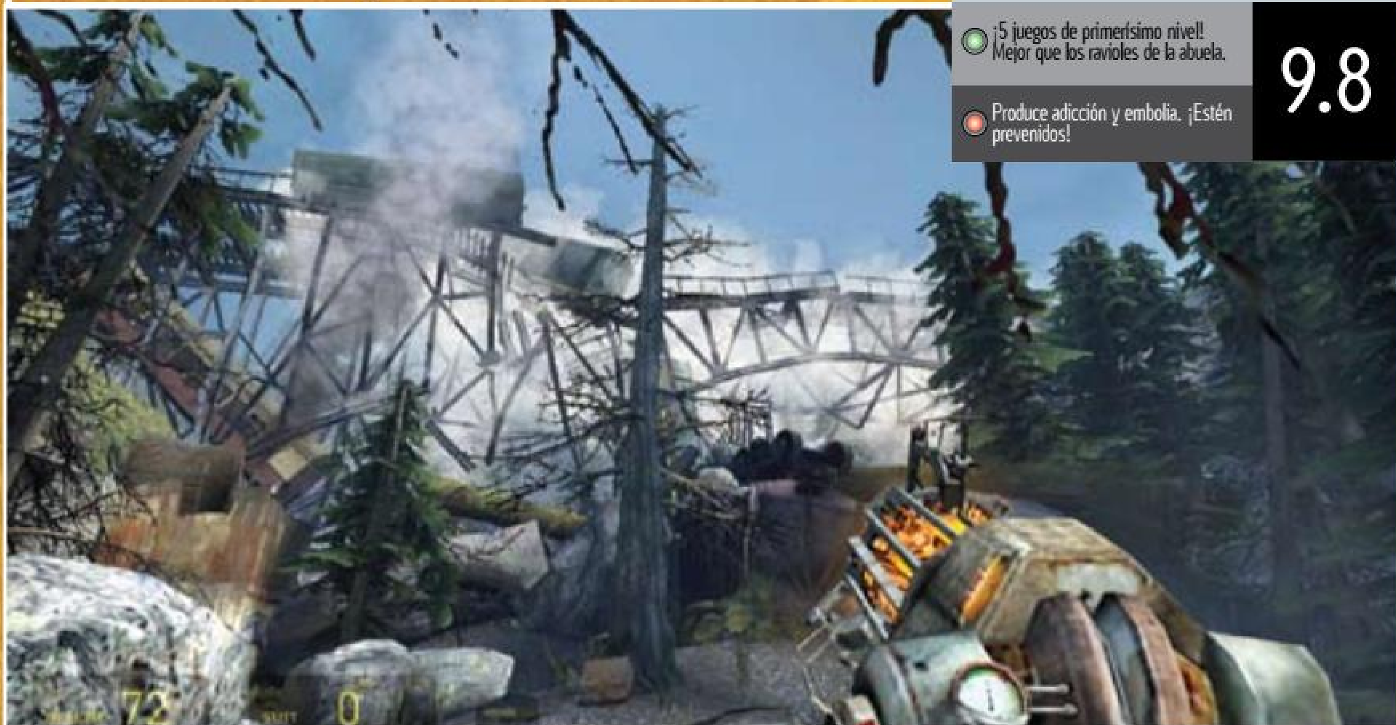
La emoción de sentirse gamer

Editor: EA Games
Desarrollador: Valve Software
Género: FPS
Lanzamiento: Octubre 10, 2007
Jugadores: 1 Single Player / Online: 32
Req. mínimos: CPU 1.7 GHz, RAM 512 MB, Video DirectX 8 (por hard), Windows XP, Vista
Req. recomend.: CPU 3 GHz, RAM 1 GB
Web oficial: orange.half-life2.com
Esrb: M
Plataformas: PC / Xbox 360

¡5 juegos de primerísimo nivel! Mejor que los ravioles de la abuela.

Produce adicción y embolia. ¡Estén prevenidos!

9.8



A ver, hagamos memoria: ¿Qué era lo que venía volando? Piedras, polvo, unos doscientos mil pedazos de madera y también un auto; todo eso montado en una onda expansiva. Y por más difícil de creer que sea, zafaron los dos, como los verdaderos héroes lo hacen. Gordon Freeman, Alyx Vance.
No podríamos hacer esta review sin que se nos escape el pequeño headcrab que llevamos adentro.

Half-Life 2: Episode Two

¡Odiamos a Valve! Esa sensación de malestar sería la primera que nos invadiría al encontrarnos frente a los créditos finales del Episodio Dos. ¿Por qué? Porque lo habían logrado de nuevo, esos malditos. Nos volaron la peluca. Y no sólo eso, sino que lo habían hecho mejor. No, no lo odiamos; ¡amamos a Valve!
El Episodio Dos continúa con la odisea rebelde de Gordon y Alyx, que luchan por detener una nueva embestida de las fuerzas Combine, llevando la acción a los bosques de las afueras de Ciudad 17. Después de arruinarles la fiesta en el episodio anterior, los Combine están más calientes que nunca y decididos a utilizar un enorme



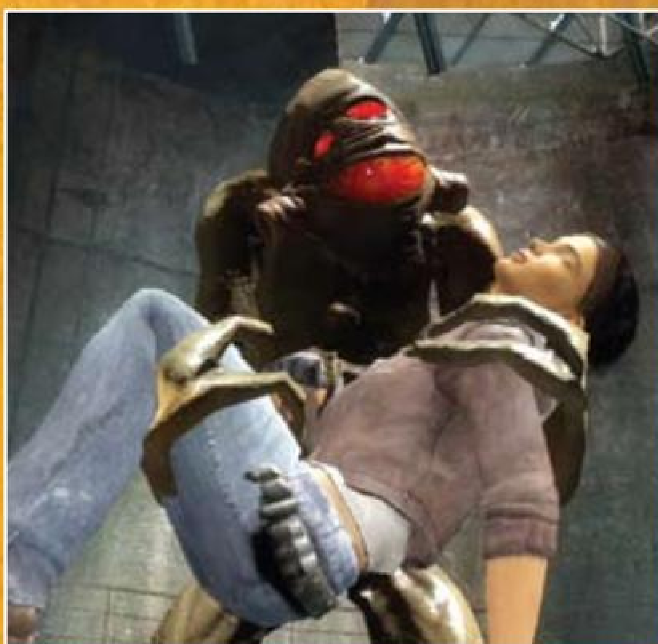


portal que se alza en el cielo para pedir los refuerzos necesarios y, de una buena vez, pasarle el trapo a la organización rebelde. De toda la saga, el Episodio Dos es, sin duda, el de los instantes más memorables; esos inesperados momentos que te dejan la boca tan abierta que entrarían las dos manos de Perón.

Completar este nuevo capítulo nos llevó un promedio de seis horas. Lo mismo que nos llevó completar el Episodio Uno. ¿Y es por eso malo? ¡En absoluto! El Episodio Dos se siente como una versión mejorada de las últimas incursiones de la saga –por cierto, en The Orange Box viene incluido Half-Life 2 completo, el Episodio I, el Episodio II, Portal y Team Fortress 2–. Es una mezcla perfecta de acción y elementos que logran avanzar el relato en forma fluida para finalmente desencadenar una batalla épica sobre el inmenso escenario del epílogo. ¡Los retamos a completar ese combate en la dificultad más alta y sin perder ni salvar una sola vez! Nosotros lo hicimos, obviamente.

¡Odiamos a Valve! Lo odiamos por hacernos creer en el contenido episódico y después obligarnos a esperar más de un año hasta la salida de esta joya. Porque el Episodio Dos –si nos ponemos en quisquillosos– no viene equipado con nuevo armamento –salvo por un agregado explosivo sobre el final del juego–, ni nuevos y originales puzzles (ya nos hartamos de activar elevadores), ni





tampoco nuevos enemigos –a excepción de los magníficos Hunters y sus sorpresivas apariciones, que habrán hecho mojar las bombachas de goma a más de uno–. ¡Oh, Dios, lo amamos!

Claro que también se pueden contar algunos avances técnicos en el medio, como unos increíbles detalles lumínicos, la mejorada inteligencia artificial de la incomparable Alyx Vance, y un nuevo sistema de físicas que permite disfrutar en toda su gloria de, por ejemplo, la destrucción total de un granero –pedacito por pedacito– o el derrumbe de la estructura de un puente, todo en su máximo detalle. Además, se lo puede disfrutar en altísimas resoluciones en cualquier PC promedio. ¡Y se ve hermoso! Y no, no es necesario vender un riñón para jugarlo.

En el balance general, Episodio Dos es lo mejor hasta el momento. Lejos . Y ni qué hablar si se atreven a jugar Half-Life 2 y sus dos episodios en continuado. Preparen la intravenosa y el papagayo para semejante atrevimiento. Lo único triste es que alguien se haya olvidado de incluir a Barney Calhoun. ¿Dónde habrá quedado, eh?



Portal, el sueño del boquetero

¡Maravilla! Portal es un claro ejemplo de un diseño de producción inteligente, de un proyecto impecable. Sólo dura dos horas, ¡pero qué experiencia ofrece! Es un juego de puzzles en primera persona que funciona bajo el concepto de crear portales teletransportadores haciendo uso de un arma prototipo llamada "portal gun". Se puede disparar un portal para entrar y otro para salir en cualquier superficie no metálica. Por ejemplo, podemos pegar la entrada a una pared, y la salida a un techo; el efecto es algo abrumador (uno se puede ver a sí mismo entrando a un portal mientras está saliendo por otro), pero sólo imaginen las posibilidades. Y hay muchísimo más para descubrir. En el fondo se esconde una historia cuyo desarrollo se enmarca dentro del universo Half-Life, que pareciera convertirse en un punto de interés para el futuro Episodio Tres (N. de Ed.: el logo de la compañía que fabricó la portal gun, Aperture, se ve en el casco del Borealis, un buque hundido que aparece en Episodio Dos). Por si fuera poco, Portal brinda algo más: una computadora, GLaDOS, bendecida con la inteligencia artificial y un sentido del humor brillante, como nunca habíamos encontrado en un videojuego. Ella es el único enemigo por vencer.

GLaDOS es una mentirosa. Sí. Una máquina mentirosa, soberbia e irónica, con un sentido de la moral muy cuestionable y que nos promete un pedazo de torta si acaso logramos completar con éxito el test al que nos somete a lo largo de 17 niveles. Pero, a medida que avanzamos, descubrimos que el complejo se encuentra en verdad vacío, abandonado. Estamos solos. Con GLaDOS. Y un cubo. Esta sensación, extraña mezcla entre profunda soledad, agonía, temor y desconfianza, nos recorre como un escalofrío por la espalda y crece a medida que nos acercamos al desenlace. Es otra de esas sensaciones únicas que pocas veces se encuentran en un videojuego, pero que vienen como anillo al dedo para recordar por qué era que amábamos tanto a los fichines. Nos cuesta transmitirlo. La única manera de hacerlo es invitándolos a que jueguen Portal.

Las ácidas líneas de diálogo de GLaDOS son impagables. Es una maldita computadora que lo único que pretende es bajarte la autoestima para que abandones. De a poco uno empieza a desconfiar de ella y de la existencia de la torta. Sospecha que se acrecienta todavía más al descubrir esos pasillos secretos cuyas paredes se adornan con grafittis que rezan cosas como "la torta es una mentira", escritos por supuestos antiguos participantes del proyecto, víctimas también de las embestidas subliminales de GLaDOS.

La creación de portales es muy intuitiva, y al rato buscamos alternativas a la resolución de los puzzles que consisten, básicamente, en llegar a la salida sorteando obstáculos mientras que nos interiorizamos con el manejo de los portales. Y el desempeño de la física ayuda a profundizar un poco más la experiencia. Se puede caer de grandes alturas hacia un portal para acelerar y salir despedido como una bala por el otro extremo, por ejemplo. Los primeros tests se pasan fácilmente. Son recién los últimos dos o tres los que proveen el mayor desafío.

Para los créditos del final queda disfrutar de una canción épica, satírica y totalmente desubicada, recitada por la mismísima GLaDOS, quien acaba de pasar a la historia de los videojuegos como uno de los mejores y más entrañables enemigos de todos los tiempos.
Portal es lo más innovador que tuvimos la oportunidad de conocer en los fichines en muchos años. Y si acaso algún inepto se anima a discrepar conmigo, el autor de esta review, puede venir a buscarme a Lavalle 1104, Don Bosco. Los voy a recibir con un pedazo de torta en la mano.

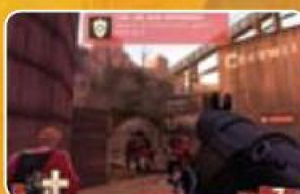
[i] Marcos Pesquero, Lisandro Pardo

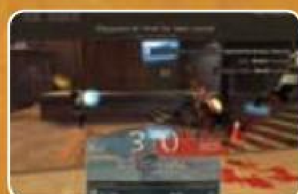
The Orange Box es como tocarle el trasero a Dios con la mano. Es un cúmulo de sensaciones que queda impreso en la memoria de un gran número de fichineros. Esta es la papa caliente, muchachos. Si alguna vez pensaron comprar al menos un juego original en su patética vida de gamers sudacas y bananeros, The Orange Box es el juego.

Team Fortress 2, violencia cartoon



¿Quién en su sano juicio hubiera creído que llegaría el día en el que nos encontraríamos frente a nuestras PC jugando Team Fortress 2? Después de vencer el –casi inmune– embate del vaporware, Valve sorprendió lanzándolo en su cajita naranja como el componente multijugador. Team Fortress 2 resurgió de las cenizas, de los cientos de cambios de look que sufrió en todos estos años, y nos dirigió un cortito directo a la nariz para avivarnos del suceso.
No vamos a criticar ni aplaudir cosas como el hecho de que hayan removido las granadas del juego original, o la escasez o no en la variedad de mapas, ni ese tipo de cosas. ¿A alguien le parece necesario? Sí nos vamos a detener en decir que TF2 es algo que todos los fanáticos del multiplayer se merecen desde hace rato: una bocanada de aire fresco en el género, con muchísimo humor negro y personalidad. Eso. ¡Personalidad! ¡Estilo! Jugar Team Fortress 2 no recuerda a ningún otro FPS del género, a pesar de compartir la misma base de características con el resto. Es cosa para destacar.
Team Fortress 2 es sacado. Una locura. ¡Hilarante! Está perfectamente balanceado, y las nueve clases disponibles son bien diferenciables gracias a un arte cartoonizado de altísima calidad. Jugar con cada una por separado se respira distinto. Lo mejor es probar un rato con todas para luego descubrir la que mejor se adapte al juego de cada quien. Por ejemplo, el Espía se mueve con sigilo, tiene la habilidad de disfrazarse de cualquier oponente e infiltrarse tras las líneas enemigas. Para descubrirlo hay que esperar que ataque, momento en que su apariencia vuelve a la normalidad. ¡O bien descuartizar a todos tus amigos hasta encontrar al impostor (el que sangra)! Si hay algo que no tiene comparación, es masacrar a todo tu escuadrón entero, sólo para descubrir quién era el traidor que te apuñalaba por la espalda. Este tipo de momentos





abunda en Team Fortress 2.
Es un juego por equipos. No esperen modalidades todos contra todos y esas yerbas. Por algo existen las clases. Hay médicos, ingenieros, snipers, heavys, scouts y otros, todos adornados y disfrazados bajo jocosos clichés. Por ejemplo, el Médico tiene todo el aspecto de un alemán duro, nacionalsocialista, con guantes de color y una enorme jeringa. El Espía parece salido de una película de agentes de la década del 60. Cubre su rostro con una máscara, habla con acento inventado, entre francés y español, y lleva un puro en la boca. El Heavy es un enorme bruto, un pelado que carga con una brutal mini-gun a la que mima como si fuera su novia.
Otra de las claves de Team Fortress 2 es su simpleza. Los controles son extremadamente básicos, y a los dos minutos ya lo estás disfrutando como todo un experto. Se salta a la acción desde el primer instante. La profundidad del juego termina recayendo más en el trabajo en equipo que en otra cosa.
Para el futuro, Valve ya prometió nuevas clases y nuevos mapas.

Red Light Center

Mientras Moki duerme, el Dr. Picor exhibe la salchicha



REVIEWS

Editor: RedLight | **Desarrollador:** RedLight | **Género:** comunidad online para adultos | **Lanzamiento:** 2006
Jugadores: Multiplayer
Requerimientos mínimos: P3 - 512 MB RAM, Nvidia GeForce 2, ATI Radeon 7000, DX9, Windows XP/Vista, Banda ancha | **Requerimientos recomendados:** P4 - 1.2 GHz, 1GB RAM
Web oficial: www.redlightcenter.com
Esrb: M | **Plataformas:** PC

Excelente comunidad online para adultos. Gráficos aceptables.

Que no se pueda tener sexo como usuario común.

9.2



El rápido vistazo de Moki

Red Light Center es fácil de definir. Una especie de Second Life, pero para adultos. Sí, sí, sí, cuando uno lee la palabra "adultos" significa justo eso que están pensando, chanchines. Este fichín online tiene sexo.

Lo que Red Light intenta hacer es generar una inmensa comunidad online apoyándose en la millonaria industria del sexo. Lo bueno es que se puede bajar gratis. Con 146 o 480 megas, uno puede generar su cuenta y un personaje para corretear por las calles virtuales. No se emocionen, no pueden correr sin ropas. Por lo menos, no hasta no hacer un upgrade a usuario VIP, que cuesta la friolera de U$S 20. Como usuario regular, uno puede charlar o interactuar con otras personas, bailar, patinar y volar. Pero nada de sexo.

Pueden caminar por todas las calles virtuales y visitar todos los negocios, a excepción, por supuesto, de esos lugares o eventos especiales que tienen el cartelito del horror: ONLY VIP MEMBERS.

Como VIP uno tiene acceso a todo, ¡y puede tener sexo virtual! Pero no conseguí una de esas cuentas. ([Save] y a dormir. Mañana chequearé ortografía y la mandaré a redacción).

El Dr. Picor no opina lo mismo y experimenta

Moki. ¿Cómo puede ser tan mentecato y no ver las fabulosas posibilidades de este fichín? Sin perder el tiempo, me hice pasar por él y contacté a la gente de este site. Pertenecer a la prensa (claro, con la identidad de este miko) tiene sus privilegios. Con un poco de la voluntad de la que este pecarí (es como un cerdito campestre con las pocas luces de Rolo) carece, me hice con una cuenta VIP. Un manojo de letras y números era el pasaporte a la alegría del sexo virtual, jijiji.

De shopping en culo: *Como VIP pude visitar todos los negocios de Red Light, jijiji... pero en culo. Claro, con este maravilloso upgrade puedo vestirme y desvestirme donde y cuando quiera. Lástima que la emoción de entrar a un negocio sacudiendo la salchicha se desmoronó rápidamente... porque claro, jijiji, nunca hay gente dentro.*

La maratón 10k... en culo: *Sí, esta sensación de controlar la desnudez es divertida, jijii, pero la gente va toda vestida, inclusive los VIP. Salí a correr por las calles mostrándoles a todos el baguetín del Dr. Picor. Di dos vueltas enteras y nadie se inmutó, como si fuera invisible. Tal vez porque están todos acostumbrados, jijji, o porque el baguetín de Picor no impresionó a nadie.*





Una noche en el Roxbury... cool'o: Como los hermanos de "Una noche en el Roxbury" (¡si no vieron esa película, alquílenla ya!), me aventuré en las pistas de baile en paños menores. El Dr. Picor virtual frotó su embutido con cuanta ciber-chica hubiera por la pista. Esa noche fue "la fiesta de la salchicha". Temí que el doctor, con tanta pirueta, se lastimara enredándose en su quinta extremidad, jijiji.

La estatua del David... obviamente en culo: Decidí después, aprovechando que no llevaba ropas, jugar a la estatua viviente, jijiji. Como aquellos personajes que se paran durante horas en la calle Florida, sin mover un músculo, me paré en una paredcilla del frente de un hotel como si fuera el David, jijiji, pero sin la hoja de parra, porque obviamente le quedaba chica, jijiji. Durante varios minutos lo dejé inmóvil y, como no existía la gorra, pedía sexo virtual en lugar de monedas, jijiji. En el mundo real me hubiera muerto de hambre aquella noche.

Sexo virtual desenfrenado, por supuesto que en culo: Tocaba el turno de probar las habitaciones de hotel. Necesitaba una compañera virtual, para lo que no tuve mucha suerte. Terminé probando las instalaciones con bots (sisisí, hay chicas controladas por la computadora que hacen lo que uno quiera). Entré en las habitaciones para relaciones normales y en las de Bondage (esa donde la gente se golpea con cosas). Obviamente, evité las de homosexuales... eso se lo dejo al babieca de Rolo, jiji. Probé todas las posiciones e hice de todo, pero no voy a dar detalles que el editor "editará", jijiji. (N. de Ed.: Me preocupan más las fotos.)



Pelusa, se te ve la... "pelusa": Ya a punto de apagar, me topé con una rubiecita virtual rodeada por tres tipos, jijijii. Todos elogiándola y alabándola. Fui más rápido que ellos. Como todavía seguía sin vestirme, me colé en la ronda y le apoyé el pepperoni mientras los demás perdían el tiempo con la charla. Llamé su atención, pero perdió rápidamente el interés porque en el mundo virtual es importante una foto en el profile, jijiji. Descubrí que con el botón derecho uno podía ver las fotos del usuario si éste las había subido. Allí mismo probé cómo funcionaba el sistema con Pelusa, y vi que había puesto fotos en pelotas. Allí mismo le dije: "Pelusa, eerr... se te ve la... pelusa, jijiji".

El despertar de Moki

Desperté y vi que alguien había usado mi mail. A media mañana, Dan elogió mi nota. ¿Pero qué nota si aún no había mandado nada? Dan me dijo que era muy larga, pero divertida. Ese no fui yo. COÑO... PICOR ESTÁ DE VUELTA.

[i] Sebastián "Moki" Di Nardo & Dr. Picor

Company of Heroes
Opposing Fronts

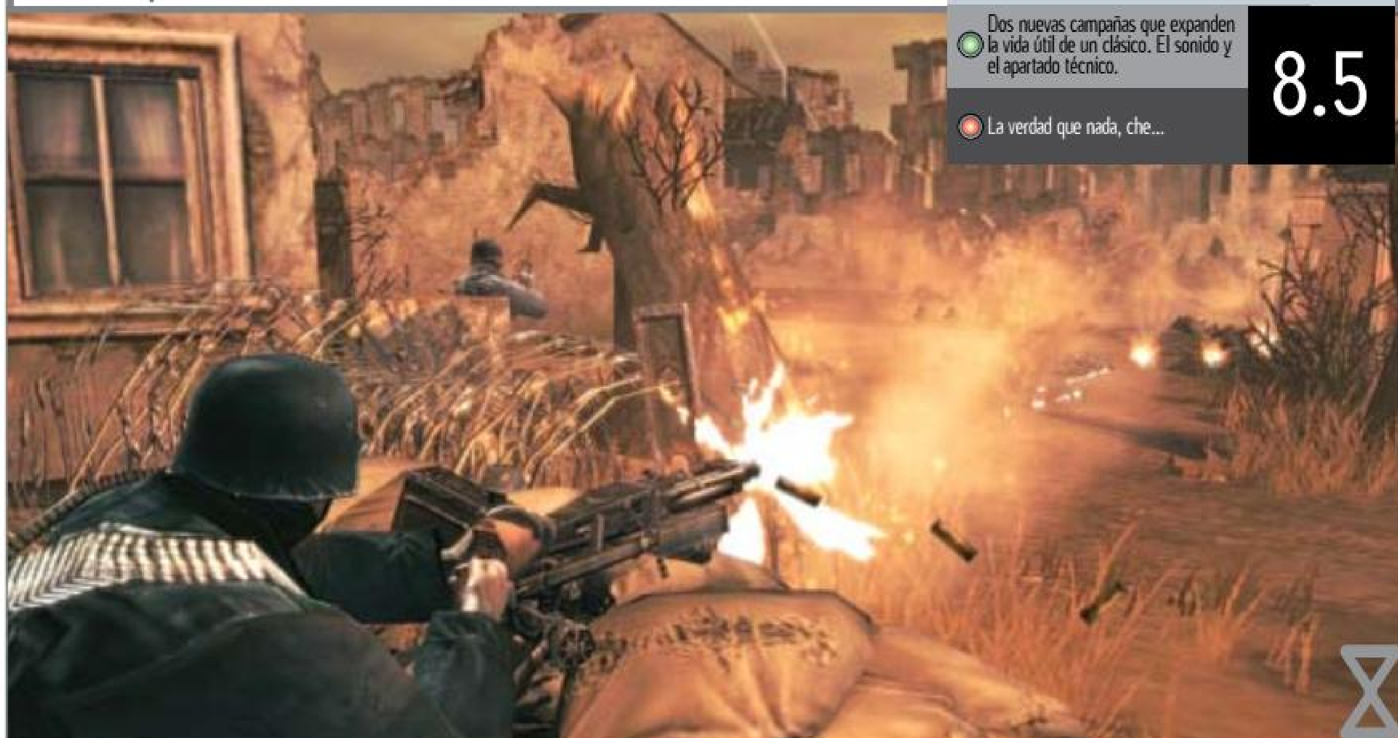
El lado opuesto del conflicto

Editor: THQ | **Desarrollador:** Relic | **Género:** RTS | **Lanzamiento:** Septiembre 24, 2007 | **Jugadores:** 1 Single Player | Online: 6
Requerimientos mínimos: Pentium/AMD Athlon XP 2 GHz, RAM 1 GB, Video 128 MB, 10 GB en disco. Windows XP, Vista
Requerimientos recomendados: Pentium IV 3 GHz, RAM 2 GB
Web oficial: www.companyofheroesgame.com
Esrb: M | **Plataformas:** PC

Dos nuevas campañas que expanden la vida útil de un clásico. El sonido y el apartado técnico.

La verdad que nada, che...

8.5



Otro de esos sorprendentes títulos que lamentamos no haber compartido juntos, por culpa de nuestro letargo editorial, fue Company of Heroes. Un RTS que jugamos hace un año atrás y que estaba más bueno que comer con la mano, gracias a que se las ingenió para sentar nuevas bases dentro de un género que solicitaba a gritos dadores de nuevas ideas. Hoy, Opposing Fronts viene a continuar el legado en forma de expansión. Pero lo de expansión queda bastante chico, en realidad, cuando te encontrás con un fichín que brinda mucho más alegror de lo que esperábamos.

Opposing Fronts incluye dos nuevas campañas: la del ejército británico y la de la temerosa Panzer Elite de los alemanes. Lo maravilloso es que jugar con cualquiera de estas dos facciones se siente como dos experiencias completamente diferentes. Los británicos, si bien cuentan con ofensivas de temer, son más propensos a la construcción de defensas y al aprovechamiento de sus cuarteles móviles. Por otro lado, los alemanes de la Panzer Elite son más nómades y se valen de unidades más aguerridas. Se mueven rápido y te dan maza. ¡Los tanques son imparables! Y hasta tienen unidades que los reparan.
El multiplayer se puede jugar en modalidad annihilation –el clásico deathmatch– o mediante victory points, que te obligan a controlar tres puntos estratégicos durante una determinada cantidad de tiempo. Eso sí, si el enemigo los controla antes que vos, fuiste.
El resto del juego se mantiene casi igual. ¡Eso es bueno! Al igual que en el original, es posible tomar ventaja del terreno de los escenarios "destructibles", que se deforman por culpa de la artillería pesada. La inteligencia artificial también hace lo mismo: se puede ver a las unidades de infantería tomar nuevas posiciones según el desarrollo de la batalla, y hasta suelen atrincherarse en cráteres recién formados y todo. Además, la música es gloriosa, y los efectos de sonido son excelentes. La calidad gráfica tampoco sufrió muchos cambios. Se pueden notar algunas mejoras, nuevos efectos y otras chucherías, pero básicamente se mantiene igualito, a pesar de contar con "soporte para DirectX 10" y la mar en coche. Para colmo, es completamente jugable en máquinas de configuración promedio.



Opposing Fronts es un agregado de lujo para todo aquel gamer táctico que disfrutó del original y se quedó con ganas de más. Porque sin Company of Heroes, ¿qué hubiera sido de la vida de juegos más actuales como World in Conflict o Supreme Commander? ¿Eh? ¿Nunca se lo preguntaron?

[i] Marcos Pesquero

Pro Evolution Soccer 2008

Patada a la garganta

Editor: Konami | **Desarrollador:** Konami | **Género:** Deportivo | **Lanzamiento:** Noviembre 5, 2007
Jugadores: Single Player / Multiplayer en Red / Online
Req. mínimos: P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB en disco, video 64 MB, Windows XP
Req. recomend.: P4 3.0 GHz, 2 GB RAM, 6.5 GB en disco, video 256 MB con Shaders 3.0, Windows XP
Web oficial: www.konami-pes2008.com
ESRB: RP | **Plataformas:** PC / X360 / PS2 / PS3 / Wii / PSP / NDS

La física, sobre todo la pelota. Los nuevos movimientos.

Los gráficos son más de lo mismo, pero requiere mejor hardware.

7.0



Ay ay ay, Konami, en qué lío te metiste. Para empezar, la presentación está buena, pero para ver arte es mejor ir a un museo. En todo caso, nos quedamos con viejas presentaciones, donde las animaciones eran de un partido. Con respecto al menú principal, muy cuidado, muy Windows Vista; pero de utilidad, nada. Lo que sí nos pareció innovador es la Liga Master: Trae nuevos festejos al ganar la Liga o la Copa, fotos de los fans, entrevistas, sistema de popularidad del equipo y es mucho más difícil que en la anterior versión.

Vayamos a los gráficos. Es donde todo se derrumba. Como cuando Colombia nos empernaba una y otra vez con su moreno y viril 5-0. ¿Se acuerdan de ese dolor? Así es como le está quedando el ocote a Konami con los e-mails que le llueven. Visualmente, PES 2008 se ve mejor, es cierto; si lo volcamos a porcentajes, puede ser un 20% mejor. ¡Pero también necesitamos una PC dos veces mejor que con la que corríamos PES6 en alta calidad! Para colmo, el juego sufre de caídas de frames a lo tonto; no se sabe por qué, pero al parecer se enciende solo el filtro anisotrópico, sobre todo en las repeticiones.
El problema radica en que el juego parece (mejor dicho, es) un port descarado de la versión de PS2 a PS3 y Xbox 360. No está programado desde cero para las consolas Next-Gen. Y para colmo, la versión de PC es visualmente más de lo mismo que antes. Los compradores de las nuevas consolas están que trinan, más calientes que Riquelme de vacaciones en el Villareal, y varios han devuelto el fichín. Todo esto sin dudas afecta al gameplay, porque lo hace menos fluido. Como siempre, la física está cada vez más realista, hay mayores roces entre jugadores, la pelota se traslada mejor, hay más goles de cabeza y de tiros libres. La IA también fue mejorada con el nuevo sistema TEAM-VISION, que aprende de nuestro juego y contrarresta la estrategia; algo impalpable, pero bueno... viene en las novedades de la cajita. La Master League se puso difícil; si jugabas en destacado en el PES6, el destacado del PES2008 es más jodido.

Resumiendo, por algo el pueblo prefiere Paso a Paso y no Fútbol de Primera. Colgar 300 plasmas en un estudio no te hace ser mejor, ni tampoco que Macaya tenga menos olor a podrido [N. de Ed.: ¿Cómo? ¿Macaya sigue vivo?]. Lo que la gente quiere es ver y jugar un buen partido de fútbol. Nos hacen calentar estos ponjas. Yo, Shadbox, me voy a jugar al PES6 con la Liga Argentina; tengo que llevar a Ferro a la "A"... Y sí, nací para sufrir.

[i] Mario Marincovich | Shadbox

Los nuevos movimientos (para vos, chiquilín)

Gambeta lateral: Soltar el # y mantener pulsados LB + RB.
Bicicleta: Mientras se hace la gambeta lateral, pulsar rápidamente LB x 2.
Amague con el cuerpo: Mientras vas corriendo en velocidad normal, mantener pulsado LB y luego pulsar RB x 2
Tirar de la camiseta: Mantener pulsado RB mientras se corre detrás de un rival.
Ajustar el número de jugadores en la barrera: Mantener pulsado el botón de estrategia LT + flecha hacia arriba para sumar un jugador, o flecha hacia abajo para restarlo.
Tirarse a la pileta: pulsar LB + LT + RB

Enemy Territory
Quake Wars

No es Sigfried quien comanda este Kaos

Editor: Activision | **Desarrollador:** Splash Damage
Género: Acción en primera persona | **Lanzamiento:** Octubre 2, 2007 | **Jugadores:** Single Player / Multiplayer
Requerimientos mínimos: Intel Pentium IV 2.8 GHz o equivalente, 512 RAM, video 128 MB, 5 GB en disco. WinXP, Vista.
Req. recomendados: Pentium IV 3.0 o equivalente, 768 MB RAM, video 256 MB
Web oficial: www.enemyterritory.com
Esrb: Teen | **Plataformas:** PC / PS3 / Xbox 360

Buenos gráficos, acción desenfrenada, update constante de objetivos y clases bien balanceadas.

Puede resultar caótico y no tiene chat de voz.

8.0



El sudor corre por mi frente y me hace arder los ojos. Si me saco el casco para no sofocarme, de seguro me vuelan la cabeza. No sé para qué estoy acá, mis compañeros corren hacia adelante, y corren con desesperación por una calle de tierra. Alguien por ahí dice que tenemos que montar una torre de defensa y capturar una posición. Perdido voy, pero este lugar se ve bien. En realidad tampoco me importa, sólo quiero balear, y... ¿qué es eso? Parece un tanq...

¡BOOM!

Este fue mi caótico comienzo en Quake Wars. Como dicen por ahí, una especie de aquel famoso Enemy Territory de Return to Castle Wolfenstein, pero con vehículos. Por supuesto, también cambiamos Aliados y Eje por Global Defense Force y Strogg en descontrolada lucha por el control del planeta. Es el año 2065, y estos bichos feos como el ano atacan la tierra para procesar materiales y convertirlos en un valioso combustible. El Medio Oriente del futuro.

Podemos machacarnos con cualquiera de los bandos, y cada uno de ellos cuenta con cinco clases de soldados. Con distintos nombres, tienen las mismas funciones, a excepción de un par de unidades. Afortunadamente, las cualidades de cada raza fueron balanceadas para que el resultado final no aventaje a ningún listillo.

Se pueden jugar mapas sueltos, campañas o duelos para ver cuál equipo aplasta más rápido al contrario (esto parece diseñado para la columna de Irrompibles: Rolo, estás nominado). Hay una docena de mapas, y la mayoría lucen parecidos, combinando exterior e interior. ¿Pero eso importa? Ahora, si me disculpan, como el gamer no muere y respawnea, he vuelto a la vida y tengo un mundo que salvar.

Dios mío, alguien tiene que decirle a estos memos (leí que en algún diccionario le dicen así a los tontos y me pareció cool usarlo) que tengo vértigo. Si me arrojan en paracaídas otra vez van a tener que cambiarme los pañales o limpiarle el casco al que pase por abajo.

Ya un poco más canchero, salgo corriendo con estilo. Éramos muchos y no sabíamos exactamente qué hacer además de correr. A lo lejos, vuelvo a ver el tanque que empapelara la calle con mis tripas. A su lado, un simbolito que debía señalar el punto que tomar. Paso por al lado de una torre y escucho que alguien habla de la torre de defens... ¡BOOM! ¡Otra vez el puto tanque!

¡Confuso!

Eso es lo interesante de Quake Wars. Más allá de que uno sabe que tiene que avanzar y tomar posiciones, hay objetivos secundarios que ayudan a cumplir los primarios más rápido. Por ejemplo, construir torres de defensa, artillerías antitanque o para infantería; o hackear y sabotear algún mecanismo. Estas cosas lo hacen más rico y más confuso. Pero si se logra romper esa barrera y entender la mecánica, las cosas cambian mucho.

Bueno... casi ensucio a mi compañero de abajo. Espero que este sea el último salto en paracaídas (o como se llame eso). Veo una especie de helicóptero. Por un segundo,





pienso que puedo hacer un desastre en las líneas enemigas. Pero es bastante complicado mantenerlo en el aire y pegarle a algo. Mientras ese costado de irrompible maricón me envuelve con sus rosados dedos, me bajo del helicóptero para subir a algo un poco menos complicado y mucho más destructivo: el tanque.

Usar vehículos es genial. Un ingeniero experimentado en un tanque es casi un dios de la destrucción. Casi, porque a veces uno intenta ver un poco los paisajes y es traicionado por la distracción.

Tampoco es que haya gran cosa por ver. La calidad gráfica y la iluminación son bastante sencillas. Probablemente para que corra con fluidez, considerando que la mayoría de las veces esto funciona por Internet. Lo que es admirable es la distancia de redibujado al horizonte. Uno puede ver tan lejos, que podría averiguar si Dan se lava las manos después de hacer pis desde dos cuadras. Los gráficos no sorprenden, pero cumplen y se llevan perfectamente con un sonido que acompaña. Lástima que no hay sistema de chat por voz. Si uno juega las campañas con bots no hay problema, pero cuando se entra al mundo real y se combate con gente de verdad... se necesita hablar.

Balas de amor strogg

Si son amantes del picor balístico, el olor a pólvora y el sonido a misil, este fichín es para ustedes. Si vienen de cascarse con el primer Enemy Territory, con Quake Wars tienen medio partido ganado porque conocen la lógica del juego. Van a reírse de los babiecas que se atraviesen en su camino y a untar tostadas con sus tripas. Si no les gusta el juego desenfrenado, les va a resultar caótico. Antes de comprarlo, tal vez podrían esperar un poco; viene la catarata navideña con fichines MUY felices, incluyendo al poderoso UT3. Y ni hablar del genial Team Fortress 2 o el hermoso Call of Duty 4. De todas maneras, siendo muy objetivos, Quake Wars es un juegazo; de esos piolas para instalar en los cibers.

[i] Sebastián Di Nardo | Moki

ECS G31T-M



Fabricante: ECS
Sitio web: www.ecsusa.com
Precio: U$S 85

Bajo rango, buen precio, muchas posibilidades

La nueva generación Intel de chipsets, denominada P35, también tiene su pequeña versión con gráficos integrados. ECS nos envía un motherboard que puede evitarnos un flor de agujero en el bolsillo.

La caja es muy simple. Sólo trae el backplate, un cable SATA y un PATA, nada más. Pero, bueno, tengamos en cuenta que es un producto que cuesta menos de U$S100. Es un motherboard prolijo, basado en un PCB violeta. El layout de la tarjeta es bueno, ninguno de los puertos internos afecta la instalación de otros y ningún cable interfiere con los demás, considerando que es una tarjeta Micro-ATX y por tanto los espacios siempre son reducidos.
Está bien alimentado, gracias a varias fases de regulación que se hacen en tres etapas análogas discretas. Luego la PCIe x16 tiene su propia etapa. Lo mismo sucede con la RAM, que cuenta con su propia fase de regulación de corriente. El Northbridge tiene un disipador pasivo, algo que habla muy bien del diseño del chipset: este posee una GPU integrada, y pese a eso no necesita un cooler adicional. El Southbridge muestra una pequeña plancha de aluminio con el logo de la empresa.

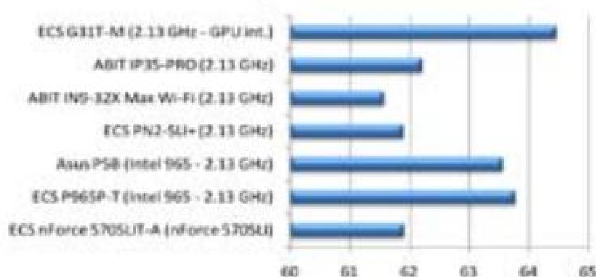
Al detalle

Si bien el Intel G31 es un chip de rango bajo (el G33 está un escalón por encima), sigue siendo una solución muy competente. ¿Por qué? El G31 es un chipset que está preparado nativamente para el uso de los nuevos procesadores con FSB1333 y 45nm., de inminente aparición; una garantía adicional a nuestra inversión. Incluso soporta procesadores Quad Core de 95W (léase Core 2 Quad Q6600), aunque no es una tarjeta que apunte a ese segmento.
El motherboard es sencillo, casi espartano, pero no por ello deja de tener opciones interesantes. A los dos slots PCI se les agrega un PCI Express x1, e incluso un PCI Express x16 completo, para el caso de que optemos por una VGA externa y no utilicemos la integrada. La memoria es DDR2 hasta 800 MHz, y tenemos solamente dos zócalos, que por fortuna soportan Dual Channel.
Como controladores de soporte al chipset, ECS escogió varios chips. El códec de HD audio Realtek ALC662 cumple con creces su función. La parte de red fue cubierta

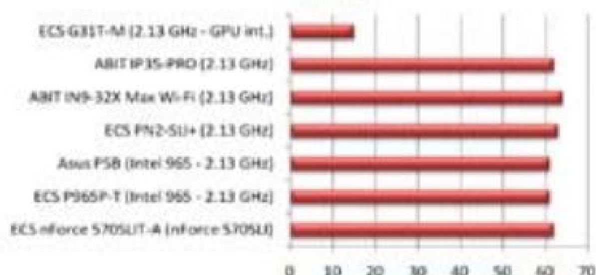
Características Técnicas

>> **Zócalo:** LGA775 (Soporta Core 2 Duo y Quad 95W).
>> **Chipset:** Intel G31/ICH7.
>> **Memoria:** 2 zócalos DDR2 667/800 (Dual Channel).
>> **Slots de expansión:** 1 PCIE X16 (eléctricamente 1 x 16, 1 x 4), 1 PCIe X1, 2 PCI.
>> **Audio:** HD AUDIO 8 Canales (codec Realtek ALC662)
>> **Red:** 100 MBPS (Realtek RTL8101E PCIe).
>> **Disp. P-ATA/S-ATA:** 1 /4 (300 MB/S).
>> **Panel trasero:** 2 PS/2, 1 RJ45, 3 Mini-plug (audio), 4 USB, 1 serie, 1 VGA DB-15.
>> **Otros:** CD IN, 4 USB, 1 puerto paralelo (header no incluido)

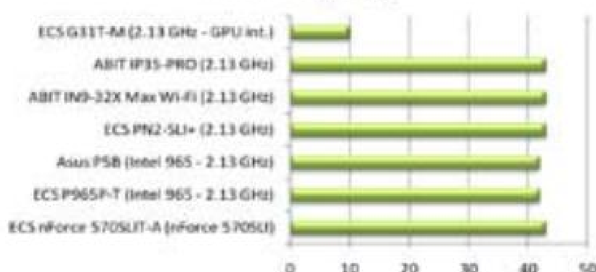
Super PI 2M

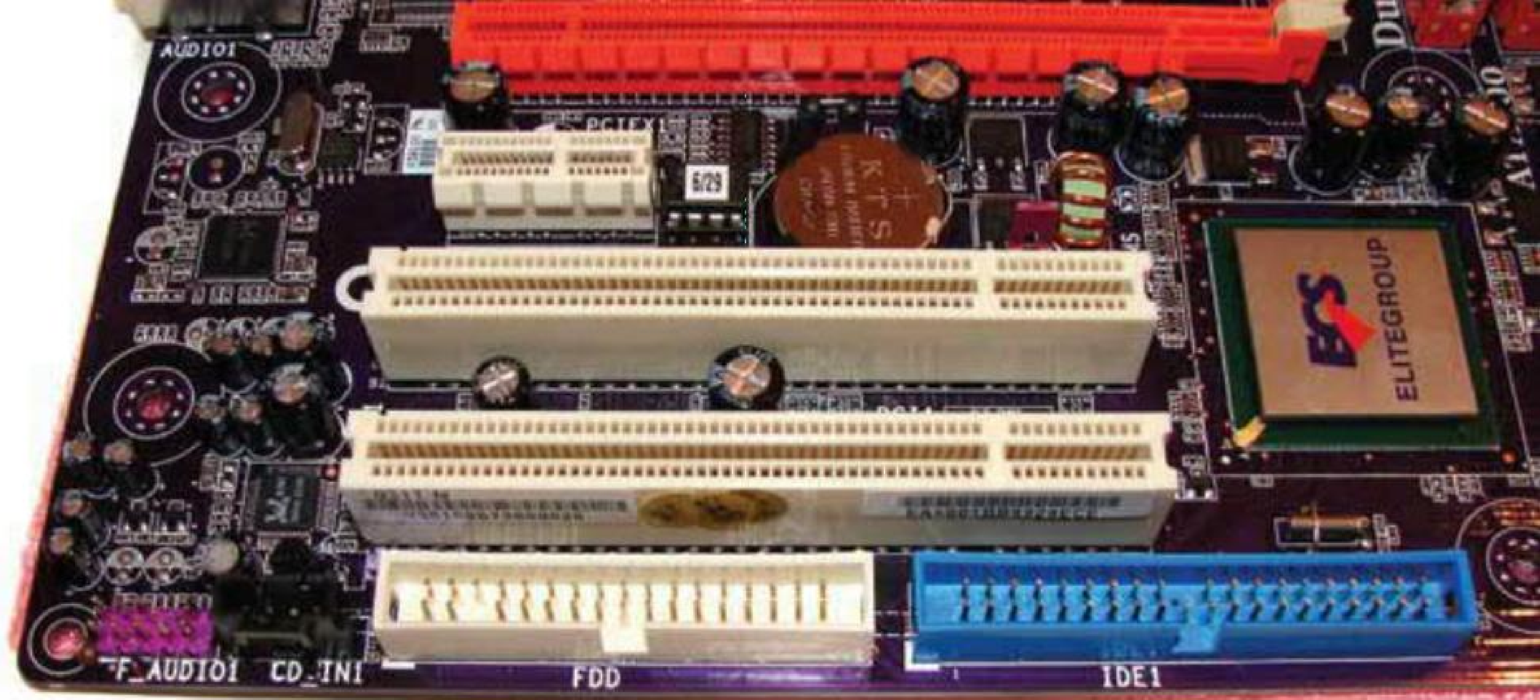


FEAR (Avg)



STALKER (Avg)





por un chip Fast Ethernet de Realtek RTL8101E, que utiliza el bus PCI Express. Por el lado de la conectividad de discos, ECS utiliza el antiguo ICH7 de Intel con soporte SATA II, pero no RAID. En este caso tenemos cuatro puertos SATA y uno PATA, es decir, una buena cantidad de puertos para ser un motherboard de gama económica.

Las pruebas

Para probarlo, empleamos un procesador Core 2 Duo E6400 (2.13 GHz, FSB 266 x 8.0), dos módulos de memoria OCZ Reaper DDR2-1066 con latencias 5-5-5-15 y una fuente de alimentación OCZ Modstream de 520W.

El BIOS está realmente muy acotado en las opciones de overclock. Sólo pudimos elegir entre dos opciones de divisores de memoria (DDR2-667 o DDR2-800) y modificar el FSB a voluntad; pero no pudimos tocar ni un sólo voltaje, con lo cual el ajuste de memorias y procesador realmente se hace muy limitado. Pese a ello, pudimos setear nuestro E6400 en 333 FSB para un clock de 2.66 GHz: eso representa un overclock de 25%. Luego logramos que bootee en 341 MHz FSB, aunque fue muy inestable: no pudimos terminar nuestros benchmarks.

En las pruebas de rendimiento, el ECS G31T-M se comportó muy bien con el video integrado, obteniendo algunos números acordes a su serie de GPU Intel X3000. Si bien no es apabullante, permite correr F.E.A.R. a 30 fps en 800 x 600; algo destacable. Esta GPU soporta DX9.0c y es una GPU Windows Vista Ready, que permite utilizar Aero Glass sin ningún tipo de limitación.

Resumen

El G31T-M es un producto interesante, teniendo en cuenta su precio. Por U$S85, aproximadamente, consiguen un motherboard que puede soportar desde un Pentium E Dual Core 2140, hasta un Core 2 Duo con FSB 1333, como el 6750. Siendo así, podemos elegir un procesador para cada necesidad. Si bien también es capaz de soportar un Core 2 Quad, no consideramos recomendable utilizar semejante procesador en un motherboard de bajo rango. La GPU integrada es bastante decente para un gaming casual. Y siempre se cuenta con la opción de poner una VGA externa apenas nuestro golpeado bolsillo lo permita.

Pablo Salaberri | Pablitus

Gameloft
en el celular

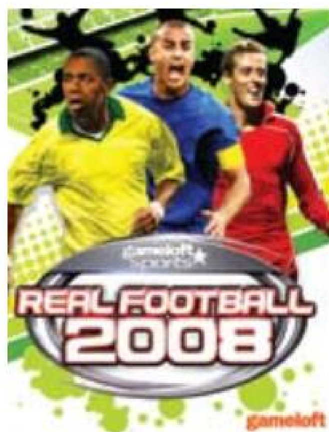


Porque el gamer de verdad no sólo vicia en su casa













Cuando éramos pequeños, quizás nuestro único entretenimiento fuera del hogar, alejados de nuestra querida Commodore 64, eran los Pocketeers. Después aparecieron los relojes japoneses que tenían dos botoncitos y un juego integrado: carreras de autos, de naves, fútbol. ¡Qué tiempos aquellos!

Hoy, gracias a gadgets como la Nintendo DS o la Sony PSP, se puede fichinear en cualquier lugar. Pero como no todos podemos afrontar un gasto de más de U$S300, entra en escena el dispositivo más vendido: el teléfono celular. ¡Con este pequeño aparato también podemos jugar! Si bien no tiene la calidad de una consola portátil, se puede despuntar el vicio en cualquier situación de espera.

Y si de juegos para celulares se trata, la compañía francesa Gameloft es una de las mayores empresas del mundo dedicada a desarrollar y publicar para plataformas celulares, sin importar marca ni sistema operativo. Gameloft fue fundada en París en 1999, y actualmente cuenta con casi tres mil empleados, cobertura en setenta y cinco países y oficinas en varias capitales del planeta, incluyendo Buenos Aires, donde emplea a artistas, programadores y otros especialistas argentinos.

Gentilmente, sus representantes nos hicieron llegar un celular Nokia 6620 ¡lleno de alegría!

Algo que nos llamó muchísimo la atención fue la calidad gráfica y sonora de los juegos. La compañía ha hecho un trabajo muy cuidado. Los tutoriales son claros y en castellano, algo que es muy bienvenido.

Les recomendamos visitar www.gameloft.com.ar para conocer todo lo que tienen, el catálogo y, por supuesto, comprar alguno de estos tremendos fichines.

[i] Pablo Salaberri | Pablitus

Los juegos que probamos

Duro de Matar 4: Somos John McClane y debemos hacer talco a los malosos.
LOST: Uno de los más vendidos. Jack en un juego de vista isométrica, con misiones que siguen el argumento de la serie. ¡Es excelente!
American Gangster: Como Mafia, al estilo del glorioso Grand Theft Auto 1.
Assasin's Creed: Asesino en la edad media... plataformas, diversión y sangre.
Beowulf: Basado en la película de Paramount, plataformas con pura alegría.
CSI Miami: Para resolver los más intrincados casos.
Pro-Basket 2008: Dobles, triples, volcadas, tapones... ¿Algo más que decir?
Million Dollar Poker: Estilo Texas en todo su esplendor.
NitroRacing: Como jugar NFS, ¡pero en el celular!
Real Rugby 2008: Todos somos Pumas... incluso en este juego.
The Settlers: Los fans del clásico de la estrategia no pueden perdérselo.
Real Football 2008: Horas jugando al fútbol. ¡Adictivo!





Olor a mono
Dramas de mujer

Sentada en la mesa de un café, escuché muy atentamente cómo dos de mis mejores amigas se quejaban abiertamente de sus maridos. El motivo de la queja era simple: el fútbol.
Yo, sin imaginar qué era eso que denominan "fanatismo", prestaba atención... "Mi casa se paraliza", "no puede volar ni una mosca", "desconecta el teléfono", "no puedo entender cómo correr atrás de una pelota puede generar tanta idiotez", "son 90 minutos inhumanos", "no podés tocarle el televisor ni para ver la temperatura", "después vienen las repeticiones", "los comentarios y la cara de culo si su equipo perdió", "andate a lo de tu vieja que sos yeta"; una cantidad de quejas tal que hasta yo, que no padezco esos horrores, odié a esos tipos.
A lo anterior se suman "la camisetita para el nene" y las protestas si la que viene en camino es una nena... es como si el fútbol tuviera que pasarse por código genético.
Pero quedé más petrificada cuando a todo esto agregaron "jueves y domingos de fútbol", lo que implica que después de la oficina se van con sus amigotes a jugar y vuelven a las 10 de la noche (muertos de hambre y cansados como para cualquier encuentro sexual), y los domingos "en familia" reservan la cancha a las 9 de la mañana, con lo cual no hay día en que no se levanten temprano...
Ni hablar de los botines; me dicen las chicas que ¡NO SE PUEDEN LAVAR!, con lo cual son una mugre viviente. Claro, son muy lindos cuando están nuevitos... lo que me hizo pensar en el teclado y el mouse, ¡esos no huelen a mono!
Cuando terminó toda la queja, no hice más que reírme y recordarles lo que a ellas les parecía ridículo y hasta patético: que mi chico se encierre en su dormitorio a fichinear cuando vienen ellas, o cuando llega la noche y no hay ningún programa interesante. O los momentos de hermetismo cuando sale esa demo que tanto estaba esperando y que, por bajar rápido, me tuvo todo el día sin poder chequear mails. Les dejé en claro que esto no acarrea ni medias sucias ni olor a chivo, y mucho menos llamados de los vagos de sus amigos para gastarlo (para algo existe el MSN).
No es que siempre vaya a defender a mi adicto gamer, pero en ese momento lo amé. Amé todo el ritual: que me deje el control de la tele; que no me moleste de noche cuando hablo por teléfono horas y horas; que se quede en casita y no ande atorranteando por ahí, y después me haga cucharita.
¿Qué pasaría si en el mismo hombre convivieran un futbolero y un fichinero? Bueno, eso sólo se lo deseo a mis enemigas... a las peores.

[i] Afrodita

Oniric Games

Historias olvidadas en tiempos de guerra



La historia se repite. Sí, la de un grupo de amigos con un sueño. Esa que se suele dar en una noche de viernes o sábado, tal vez con un par de birras encima y un sopor provocado por la narcosis de la rutina.

–¿Y si hacemos un videojuego? –dice uno, al pasar, jorobando, cansado de hablar de las gomas de la vecina. Todos bromean, ríen. Piensan lo bueno que sería. Se cuentan anécdotas del futuro, cosas que podrían nunca suceder. Y mientras más joden, más les gusta la idea. Quieren que esas historias futuras sean alguna vez memorias. Las risas ya no son tan desenfadadas y ninguno se anima a decir lo que verdaderamente siente. El silencio es incómodo, hasta que uno, el más valiente de todos, se atreve, asumiendo el riesgo de ser tildado de gay.

–No, che, en serio. ¿Y si hacemos uno?

Y ahora nadie ríe, se miran y saben que acaba de pasar algo trascendental.

–Y dale –contestan todos a coro, forjando ese lazo de sangre que sólo es posible en las noches de verano, con un par de birras de por medio.

Preguntas desveladas

Y como nosotros somos noctámbulos, nos pusimos en contacto con Mariano Ruggiero, uno de los integrantes de ese grupo de amigos. Lo despertamos, pero le hizo honor al nombre de su compañía y, cual narcoléptico, contestó nuestras preguntas.

[i]: Si mal no recuerdo, la primera vez que escuchamos algo de ustedes fue en uno de los subforos de Psicofxp. Habían posteado un tímido enlace hacia una demo de Historias Olvidadas. ¿Qué pasó con ese juego?

Mariano: Como les pasa a casi todos los que recién arrancan en esto, cometimos el error de subestimar el esfuerzo y el tiempo necesarios para hacer un juego. Pensábamos que en menos de un año y con presupuesto 0, los cuatro (Matías Costa, Hernán De Antoni, Adrián Gigena y yo) podíamos hacer el próximo Final Fantasy. Es un error típico (ahora lo sabemos), pero creo que la única forma de darse cuenta de lo complejo que es hacer un juego como ese, es intentarlo.

Cuando, después de mucho tiempo de desarrollo, nos dimos cuenta de que lo único concreto que teníamos para mostrar era el nivel inicial que liberamos en la demo, decidimos cortar el desarrollo ahí y volver a arrancar con algo más coherente con nuestras posibilidades.

[i]: ¿Cómo fue el desarrollo de Project Xenoclone, el segundo juego de la compañía?

Mariano: Arrancó casi inmediatamente después de que decidimos cortar con HOED. Esta vez teníamos en claro qué era lo que podíamos llegar a hacer y que nos interesaba hacerlo en serio y sacarlo a la venta.

Aplicando todo lo que aprendimos, arrancamos con el nuevo desarrollo. La idea era hacer algo que pudiéramos terminar en poco tiempo, y nos decidimos por un shooter. El desarrollo nos llevó alrededor de un año y medio, y pudimos venderlo a tres publishers: uno en Rusia; otro en Polonia; y otro del Reino Unido, que se encargó de la distribución en el resto del mundo. Además, lo pusimos en un par de portales en Internet para que cualquiera pueda comprarlo vía Web.



Time of War

Time of War es un shooter en tercera persona ambientado en un futuro cercano en el que Sixcorp, una poderosa corporación, ha declarado la guerra al mundo. Ellos controlan casi todo: el abastecimiento de energía, la producción de alimentos, la fabricación de armas. Además, han desarrollado la cyber energy, una tecnología de avanzada que les da un poder de destrucción sin precedentes. Pero las naciones del mundo no están listas para darse por vencidas. La misión del jugador, que personifica al soldado de elite Sean Harmmor, es liderar un fuerza de choque especial creada por la Alianza Mundial para poner fin a la amenaza.

Manos a la Obra

Y lo del sueño no es joda, ¿eh? Los chicos de Oniric, en 2005, fueron reconocidos con el Plan Manos a la Obra, seleccionados nada menos que por el Poder Ejecutivo Nacional. De 33.000 proyectos seleccionados, ellos, que habían tenido la idea en una noche de birras y amigos, quedaron en el puesto 12.

"La cosa fue así –nos cuenta Mariano–. Nosotros, a través de las gestiones que hizo la gente de la Secretaría de Promoción y Desarrollo de la Municipalidad de Junín junto con la DINAJU (Dirección Nacional de la Juventud), accedimos a un subsidio para nuestro emprendimiento. El subsidio nos permitió comprar el equipamiento que necesitábamos para hacer esto en serio. A partir de ahí, pudimos comprarnos unas máquinas acordes a nuestras necesidades. Usábamos un Pentium 100 MHz para modelado 3D y animación. ¡Te podés imaginar a la velocidad que andaba eso!"

Como cereza del postre, Mariano cierra: "Varios meses después recibimos una llamada de la gente de la DINAJU, que nos dijo: 'el Presidente les va a entregar un reconocimiento'. Lo único que se nos ocurrió preguntar fue: '¿El presidente de qué?'. 'El Presidente de la Nación', nos respondieron. Quedamos sin palabras".

[i]: ¿Y la recepción del público?

Mariano: Diversa. Hubo a quienes les gustó la idea (de que haya muchos puzzles y que los enemigos sólo puedan ser eliminados por municiones del color contrario al suyo) y hubo quienes la odiaron. Las críticas tuvieron que ver más que nada con que el juego tiene una dificultad bastante alta y con que a algunos fans de los shooters no les gustó que cambiáramos la mecánica estándar: muchas armas y dispararle como loco a todo lo que se mueve. Igualmente, también tuvimos muchos comentarios positivos.

[i]: Ok, todo muy lindo. Pero, ¿pueden realmente vivir del desarrollo de videojuegos?



Mariano: Qué buena pregunta... La verdad, todavía no tenemos una respuesta definitiva. Hasta ahora venimos viviendo de esto, con algún que otro desarrollo menor en el medio que nos ayuda a pagar las facturas, pero es claro que para dedicarte a esto te tiene que gustar mucho y tenés que tener paciencia y tenacidad. La idea es ir creciendo de a poco con cada desarrollo que hacemos.

[i]: Bueno, ser periodista no garpa mucho tampoco.

Mariano: No jodas, yo pensé que eras millonario.

[i]: ¿Y qué depara el futuro para Oniric Games?

Mariano: En este mismo momento estamos dándole los toques finales a nuestro último título: Time of War. Este también es un shooter, pero más tradicional que PX. Acá les dimos el gusto a los fans del género: muchas armas y explosiones por todos lados. Todos los que lo han probado han quedado muy contentos y queriendo más, así que esperamos que cuando esté a la venta tenga muy buena aceptación. Actualmente tenemos firmados contratos de publicación para Rusia, Alemania e India, y estamos buscando publishers para otros lugares del mundo.

[i]: Dicen que las rusas están muy buenas.

Mariano: Sí, están para matarlas.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax

Irrompibles vs. Flight Simulator X

Cuatro años más tarde...



La última vez que compartí los cielos virtuales con mi "amigo" Moki, fue allá lejos, en el año 2003, con el FS9.
Años más tarde, el FSX nos encontraba más calvos (Moki), más sexy (yo), con incontinencia fecal (él), piloto real (yo), ¡y con revista propia! (los dos).
Había llegado el momento de concretar mi plan maestro: esta vez nada podría detener a la Academia de Vuelo Rolo "Volás o te Estrolo" (para más datos, prueben leer la aventura Irrompibles vs. FS2004 en nuestro sitio).
Esta nueva versión de FS, a diferencia de las anteriores, ¡nos permitiría volar JUNTOS en la misma cabina y cumplir los roles de piloto y copiloto!
La decisión estaba tomada: yo sería el instructor, y Moki mi aprendiz. ¿La misión? Hacerlo despegar y aterrizar en una sola clase, dándole instrucciones por el sistema de voz que trae incorporado el FSX.

Y así fue como nos encontramos en el lobby virtual del juego. Volaríamos en un Cessna 172 (lo más parecido a un avión de entrenamiento), con clima real, desde el Aeropuerto de San Fernando en vuelo local. Iniciamos lentamente el rodaje. Moki a los mandos, yo seteando radios e instrumentos. El miko cumplía bien su tarea. Llevaba el monomotor por la línea amarilla y respetaba la velocidad. Era como esas viejas que pasean en coche los domingos: los ojos entrecerrados, el cuerpo echado contra el volante y perfume a orina.
El problema empezó cuando le pedí que chequeara frenos y dirección, como en las listas de rodaje reales. Apretó los frenos con violencia mientras viraba, y la hélice del Cessna comenzó a emprolijar el pasto del San Fernando virtual. Fue un milagro que no la destrozara; en la vida real hubiera dejado un surco en la tierra apto para que Charles Ingalls plantara algo.
Nos situamos alineados a la pista. Le pedí que me pasara los mandos del Cessna para chequear las superficies de control (alerones, timón, etc.) con mi hermoso comando de CH Products para pilotos virtuales y hombres reales. Todo en orden. Le devolví el control del C172. Le pedí que tuviera en cuenta el leve viento y, como años atrás (pero ahora con mayor autoridad y aplomo), le dije:

–Ok, Miko... recordá... throttle a full, y al llegar a los 55 nudos, un leve tirón del joystick –este admirador de Guido Süller no usa Yoke porque no es un hombre de verdad– y a volar. Ascendemos a 70 nudos. ¡NUNCA menos!

Vi cómo la palanca del throttle se movía sola en la cabina virtual, y el Cessna comenzaba a ganar velocidad. El mandril esotérico de mi compañero tiró con violencia de la



palanca, y el avión se encabritó con más violencia aún. Miré de reojo el velocímetro y comprendí que en dos segundos más entraríamos en pérdida, dejando desparramados en la cabecera opuesta nuestros cadáveres virtuales.

–¡BAJÁ EL MORRO O TODO TERMINÓ !
–¿El qué?
–¡EL MORRO, EL CAPOT, LA MALDITA TROMPA !

Moki empujó su joystick hacia delante en el momento preciso (cuando sonaba la alarma de pérdida), y el avión recuperó sustentación. Ascendimos a 70 nudos, ayudados por mis insultos en colores.

–Te lo dije, Perico Parlanchín –se quejó el Miko– deberíamos haber usado el TeamSpeak o el Skype. El sistema de voz del FSX laguea y te escucho demasiado tarde.

El Gitano Timador tenía razón. Una vez a 1000 pies, mi alumno con Parkinson se alineó a la costa, con rumbo a Aeroparque. Le expliqué que estaba prohibido sobrevolar esa zona en nuestra batata alada. No me escuchó. No sé si fue por el lag o si se hizo el Moki.

La meteorología comenzó a cambiar. Los vientos ya llegaban a los 15 nudos. El Cessna se zarandeaba por efectos de la turbulencia mecánica. Poco, pero lo suficiente para que mi amigo sintiera su orificio anal transpirar y decidiera que era hora de aterrizar.

–¡Lo bajo en Aeroparque! –gritó, entusiasmado.
–¡Está prohibido! ¡Y estamos muy alto, alumno!

No me hizo caso e inició un descenso pronunciado. Nuestra velocidad aerodinámica comenzó a trepar meteóricamente en los charts. Nada bueno para el aterrizaje elegante que tenía planeado.



–¡Pasame los controles! ¡Lo hago deslizar y te lo entrego en final!

Esta vez el miko me escuchó y me cedió el control del aparato. Viré los comandos hacia el lado del viento, apreté el pedal contrario (sí, tengo pedales también. Soy hombre, ¿recuerdan?) y logré reducir rápidamente nuestra altura, pero perdimos preciosos metros de pista… ya casi estábamos en la cabecera opuesta.
Le pasé los controles del C172 a Moki y le dije que hiciera un escape, lo que significa que repitiera entero el procedimiento para aterrizar. Moki hizo un escape. Escape a la gloria, lo llamó él. Escape de materia gris, lo llamé yo. Hundió el morro del Cessna a más de 85 nudos y clavó el tren delantero en los escasísimos metros de pista que quedaban, reventando un neumático y lanzando peligrosísimas chispas por doquier.

–¡Lo hice! ¡Soy el mejor! ¡Me recibí! ¡Dame mis alas, timador! –me gritó, eufórico.

Y no escuché más… la policía aeronáutica me había sacado a los tirones de la cabina. He dicho.

[i] Rodrigo Peláez | Rolo

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Escríbannos para dejarnos ideas geniales, críticas constructivas, pedidos imposibles y reflexiones de inodoro. También pueden escribirnos en el foro de www.irrompibles.com.ar en todo momento. Entre las cartas publicadas aquí, sortearemos el original de un precioso fichín cargado de amor.

NI LA PC NI LA CONSOLA; los fichines. Esos lugares donde uno iba a competir con los chicos del barrio; demostraba sus habilidades a extraños; e incluso, los más osados, apostaban sus fichas en alguna pelea de Mortal Kombat. Siempre estaba aquel que gastaba sus fichas en un pseudo tragamonedas para ganar más y usarlas para seguir tratando de sacar más fichas. No faltaban los que intentaban trampear las máquinas para no pagar el juego. El truco del hilo, una combinación de botones que te regalaba un crédito, o lo que sea. ¿Qué pasó con los fichines? ¡Se están extinguiendo! Sólo quedan los Sacoa, que ni siquiera usan fichas sino una tarjeta, y tal vez algún fichín barrial ya viejo y sin nuevos juegos. Quiero que esta carta sea un reclamo al mundo por la ausencia de fichines, y también un momento de aquellos recuerdos que todos tuvimos de chicos. Gracias [i] por este lugar y por volver. // **Carlos Pollastri (Macko)**

¡UNA VEZ MÁS se han salido con la suya. Luego de una prolongada y angustiante ausencia, al fin el sueño se vuelve a materializar con el nacimiento de esta nueva criaturita. Aún con unas cuantas canas de más, permanece intacto aquel estilo que supimos conocerles, y esos tintes de humor que nos muestran complicidad están más presentes que nunca. Definitivamente, han demostrado estar a la altura de las circunstancias. Abrazo irrompible. // **Diego Marletta (Piojo)**

¡HOLA! Mi nombre es Rodrigo Peláez, y como nunca me publicaron una carta en un correo de lectores, aprovecho ahora que tengo revista y la hago publicar. Quería decirles que me parecen unos capos, me encanta la onda que le ponen a las reviews, pero lo más me gusta de todo es la sección de Irrompibles, cuando la escribe Rolo. Porque cuando la escribe Moki... apesta. ¡Saludos y éxitos, amigos! Jijiji. // **Rolo**

ESPECTACULAR, MIKOS vejestos, espero que la próxima sea tan buena como esta. Si algún día sale con CD la revista, mataría que tenga una de las aventuras [i] narradas por Rolo o Moki; leerlas no tiene desperdicio, pero escucharlos a estos dos es un meadero de risa, no puedo sacarme de la cabeza la vez que nos contaron la aventura [i] vs. Vietcong. // **Hernán Bocchino**

EN MARZO pasé de ser el pobre empleado de un despachante de aduanas a un poderoso empresario de multimedios, ya que manejo varios diarios, revistas y hasta una radio... que tengo por lo general sintonizada en la Rock & Pop. O sea, tengo un puesto en Corrientes y Gurruchaga, je. En fin... alguien me pidió la Irrompibles Y ahí me enteré de que la sacaron. Yo la quiero. Yo quiero vender esa revista en mi puesto. // **Omarcito, Esclavo de la Hoja**

ESTABA CAMINANDO por la calle muy tranquilo, y en eso paso por un kiosko de revistas y veo de reojo un formato muy particular de letras en una revista, con la cara de un hombre feo... después de caminar pocos metros, me quedo pensando: "eso lo conozco...". Vuelvo a examinar detenidamente, y ahí estaba. ¡¡Faaaaa!! ¡¡Hacía muchíiiisimo que no entraba al foro y me vengo a encontrar con Irrompibles en revista!! La verdad, la baba no me dejaba de caer. ¡¡Qué felicidad que me dio!! La verdad, se felicita a todos los que participan por la nostalgia que me trajo volver a leer esas notashaaaa... en fin. Jaja. // **El Profeta**

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martin Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano Ferzzola

REDACCIÓN
Afrodita, Federico Brancaccio, Fernando Coun, Hernán Fernández, Alfonso Gallo, Pedro Hegoburu, Mario Marincovich, Rodolfo Laborde, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

COMIC
Cristian Saksida

RELACIONES PÚBLICAS / VENTAS
Mariano Sanjiao / Tel. (+5411) 4903-4558

AGRADECIMIENTOS
ADVA, Martin Alonso, Gameloft, Oniric Games, +LagFiles, Leandro Venturini, Diego Vitorero

[IRROMPIBLES] #2 es una publicación de Domus Editora – Yerúa 4955, Dpto. 11 – Capital Federal – domus@domuseditora.com.ar – www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar – www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAPSA. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite. Los artículos publicados son de exclusiva responsabilidad de sus autores.

ISSN 1851-3387

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar